Nuevas bases para el III Concurso de Comics por 200 pesos



La Fuerza
de la Libertad

RAMBO®

TV

THE FORCE OF FREEDOM

*Accesorios: Lanza-cohetes RPG, con acción especial de tiro,
ametralladora M-60, cinturón de balas,
cuchillo de Supervivencia, 2 cuchillos T, con vainas.*

LOS HEROES NUNCA MUEREN. RAMBO NO SE RINDE.

RAMBO
Con Lanza-Cohetes

Jocsa

En las mejores jugueterías.

Staff

Editorial
Samalús S.A.
Pinto 3574 (1429)
Capital Federal
Tel: 541-8243

Idea original
Julio Miarnau

Editor responsable
Ángeles Miarnau

Director
F. Ariza

Redacción
Victoria Aranda

Arte e Ilustraciones
Marcelo Regalado
Gustavo Regalado

Marketing
Stéphane Le Corguillé

Coordinación general
Daniel Le Corguillé

Fotocromía
P. Castro Fotocromos S.A.
Av. Entre Ríos 1655
Tel:304-3212

Impreso el 1 de septiembre de 1996 en los talleres de IPESA (Magallanes 1315 Cap.Fed. TE: 303-2305 al 10)

Distribución Capital y Gran Bs.As.
Ayerbe y Asociados
(E. de Luca 1650
Cap.Fed. TE: 941 7444)

Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836)
TE: 304 9377

Colaboradores
Tef-As- Los tres Mosqueteros:
Nicolás, Esteban y Cristian

Corrección
Melanie Le Corrguillé

Archivo
Sebastián Raineri

Nº de propiedad intelectual 375. 521

Game Directory

Secciones

Top Kids CLUB

Durante este septiembre, no vamos a hablar de la primavera.

...¡Es que no vamos a tener tiempo! *Top Kids* de septiembre tiene tantas, pero tantas cosas, que el dulce trinar de los pájaros y el florecer de las magnolias va a pasar prácticamente desapercibido para todos nuestros lectores.

Por empezar, en setiembre hay cuatro -sí, 4- juegos del mes para diferentes consolas (PC, SNES, Saturn y Game Boy), como para no darte respiro en los próximos 30 días. Entre nosotros, te contamos que el simulador de *Escuela de Pilotos* para PC es uno de los más realistas -sino el que más- que actualmente hay en el mercado.

Pero si querés darte un respiro con los games, también tenés el comic de Battlewave en otro apasionante capítulo, el ganador del *Segundo Concurso Top Kids Comic* y las bases para el próximo certamen que tendrá como temática a la ciencia ficción.

Y como estamos seguros de que después de dibujarte todo vas a tener ganas de volver al joystick, te damos un especial de Top Tricks con juegos de Sega que dejará pegados a la consola a todos los fanáticos de este sistema.

Y también tenemos lo de siempre: las Top Questions que nos formulan todos nuestros lectores, el concurso por el Game Boy de Top Wins, 4 informes sobre los games que se vienen y los archivos super secretos de La Sombra a nuestra entera disposición.

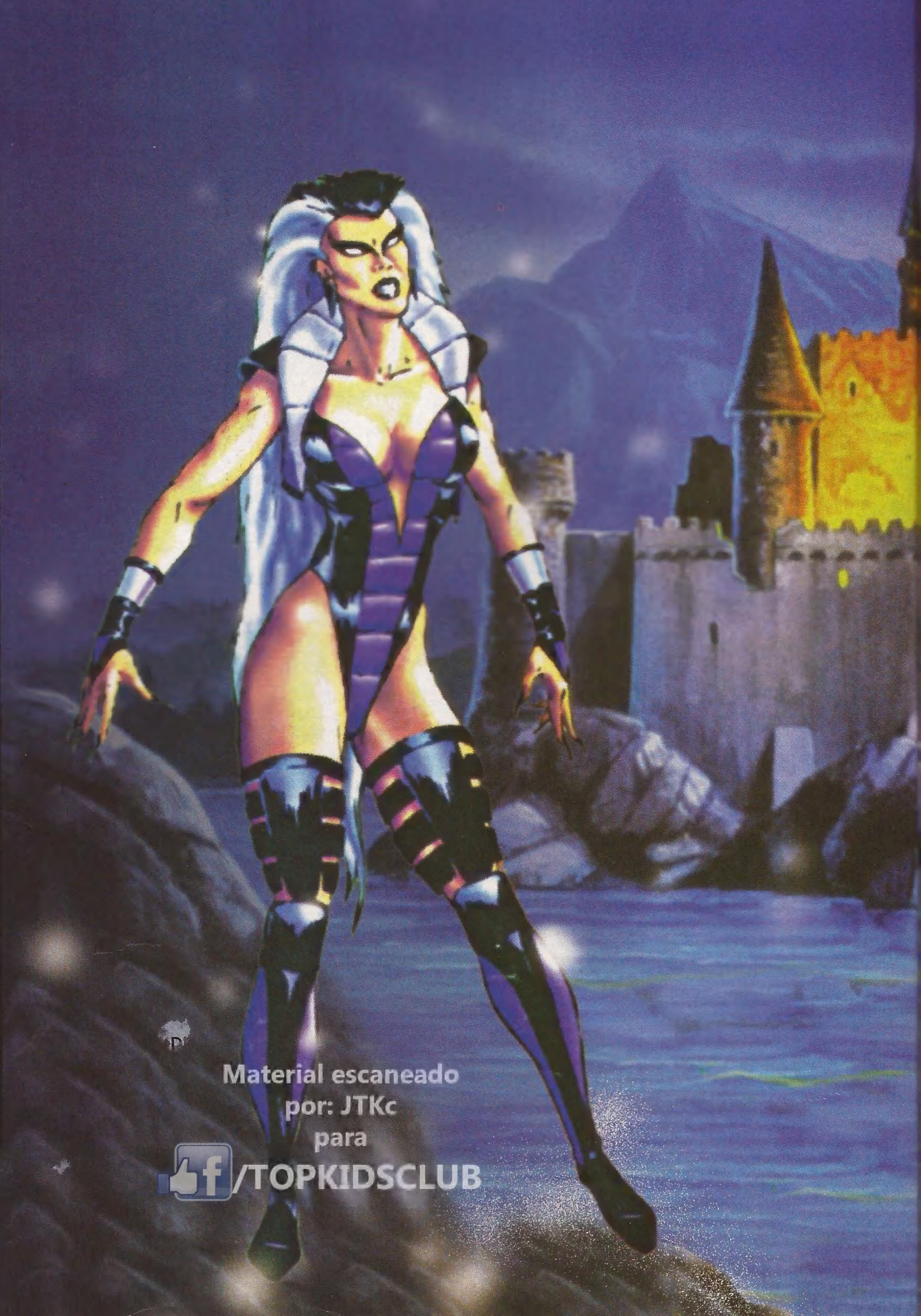
Por todas estas razones -y muchas más que no mencionamos en estas líneas por motivos de espacio-, repetimos que durante este mes no vamos a hablar de la primavera... ¿A vos te parece que con este número súper especial que preparamos vamos a tener tiempo para escribir sobre lo que todos hablan?

El Dire.



SINDEL, LA PRIMERA DAMA DEL KOMBATE

Tiene la cabellera blanca, casi como la de una anciana y este detalle no llamaría demasiado la atención sino fuera que sus ojos son exactamente del mismo color. Sí, blancos, terroríficos. Con ellos, asusta a todos los que se oponen al liderazgo de su esposo, el todopoderoso Shao Kahn.
Sí, Sindel es la mujer del amo del Outworld, lo que la convierte en algo así como la Primera Dama del mundo exterior. Su amor con Shao Kahn se remonta a miles de años atrás y, si hay algo de lo que no podemos dudar es que este romance, el de Shao Kahn y Sindel, es fue y será un amor de verdad. ¿Querés enterarte por qué? Lee las próximas líneas.



AMOR SIN BARRERAS

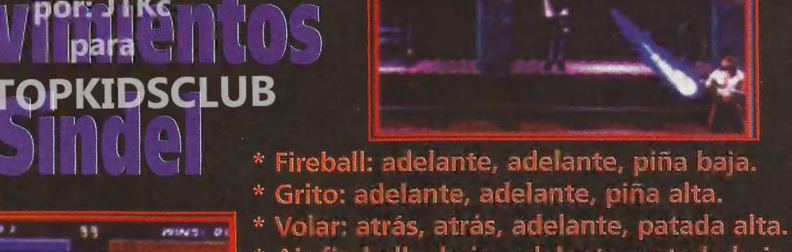
Hace varios años, Shao Kahn quedó viudo. Su amada esposa, la terrorífica Sindel falleció y dejó al viejo emperador sumido en la más terrible soledad. Shao Kahn amaba a su mujer y le prometió sobre su tumba que aprovecharía cualquier oportunidad que él tuviese para devolverla al mundo de los vivos. La misma llegó de la mano de Shang Tsung. El viejo hechicero podía revivir a Sindel. El único trámite a cumplir era hacerlo en la Tierra. Y allá fueron todas las tropas del Outworld para contentar al amo y devolverle a Sindel, para que ocupe el trono que le correspondía... obviamente, junto al emperador Shao Kahn.
Cuando esto ocurrió y finalmente Sindel pudo unirse con su amado, él envió a Sheeva para que la protegiera por siempre. Y ella así lo hace.

UNA MUJER PELIGROSA

Sindel es la feliz poseedora de un Kombo que la eleva. Esta característica la convierte en una de las luchadoras más poderosas del kombate y le otorga determinadas ventajas por sobre sus enemigos.
Pero, además, ella tiene otros poderes: tira una bola de fuego de la boca -que también puede arrojar en el aire y, además, con un grito deja inmóvil al adversario y ahí le puede conectar cualquier golpe. Como si esto fuera poco, para escaparse, puede levitar por toda la pantalla. Lo que se dice, una mujer peligrosa.

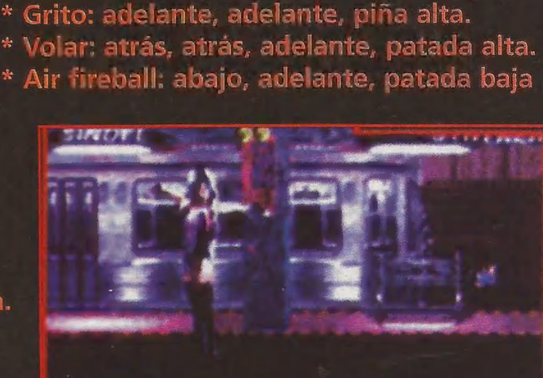


Tomas y movimientos de Sindel



* Fireball: adelante, adelante, piña baja.
* Grito: adelante, adelante, piña alta.
* Volar: atrás, atrás, adelante, patada alta.
* Air fireball: abajo, adelante, patada baja

* Agarre: este es uno de los mejores agarres del MK3. Para hacerlo tenés que pararte cerca de tu oponente y apretar el botón de piña baja.



* Fatality 1: Correr, correr, defensa, correr, defensa. Distancia: dos pasos.
* Fatality 2: correr, correr, defensa, defensa y después, correr más defensa al mismo tiempo. Distancia: pegado



* Babality: correr, correr, corerr, arriba. Distancia: cualquiera.
* Animality: adelante, adelante, arriba y piña alta. Distancia: pegado.
* Friendship: correr 4 veces, arriba más correr al mismo tiempo. Distancia: cualquiera.
* Pit 3: abajo, abaho, abajo y piña baja. Distancia: pegado.





Luego de muchos años de espera, Kirby hace su debut en el sistema de 16-bits de Nintendo en el género de aventura. Lo interesante de este lanzamiento es que, sin duda, fue bastante sorpresivo ya que nadie esperaba un título de Kirby para el gran Snes. Pero Kirby SuperStar es mucho más de lo que parece... ya que no se trata sólo de una nueva aventura del simpático ser, sino que son ocho (sí,ocho) juegos en uno.

MUCHO Y MUY BUENO

El juego está dividido de la siguiente manera: tres de los sub-juegos son de acción, uno es de carreras, dos son mini-games y hay otros dos que están ocultos. Claro que todos tienen mucho de las anteriores versiones de Kirby para el GameBoy y Nes, desde personajes hasta diseños de niveles. Cabe destacar que la mayor parte de los 32-Megas fue destinada para los tres principales games del cartucho que son, por supuesto, los de acción.

El primero de los juegos de este último rubro es muy parecido a *Kirby's Dream Land* para el GameBoy y el *Kirby's Adventure* para el Nes, con niveles tipo plataforma, tanto horizontales como verticales. Los gráficos en este juego son simplemente alucinantes, ya que están completamente creados por la técnica ACM, completamente renderiados como el *Donkey Kong 1* y *2* o el *Killer Instinct*. El segundo juego se llama *Dinablade* y es una aventura increíble al gran estilo Kirby, con gráficos también creados usando al máximo ACM.



Kirby vuelve a comerse todo. Esta vez, lo hace con gráficos renderiados.

El tercero del montón es nada más ni nada menos que nuestro favorito. El game tiene partecitas de los mejores juegos de todos los tiempos, tratadas con mucho humor y una calidad inigualable de estructuras de niveles. Kirby puede, por ejemplo, subirse a un vehículo (tipo DKC) o usar un power-up de Ryu (con el que se pone una vinchita colorada en la cabeza y hace el dragon punch o lanza la bola de fuego) y hasta usar el gorrito y la espada de Link, del game *Zelda*. El cuarto game es el de carreras, en el que corrés contra el rey Dedede y debés comer pedacitos de galletitas para vencer. El quinto game es muy simple. Cuando escuches un sonido debés golpear a tu enemigo antes de que él te golpee a vos. El último de los sub-juegos es uno en el que hay que destruir la mayor cantidad de cosas en un tiempo establecido. Una vez que se vencen estos seis juegos, dos extras aparecen, pero no lo vamos a arruinar contándote, vas a tener que verlo vos...

FICHA TECNICA:

JUEGO:
Kirby SuperStar

Tipo:
Aventuras

Memoria:
32megas

Jugadores:
2

Dificultad:
Media





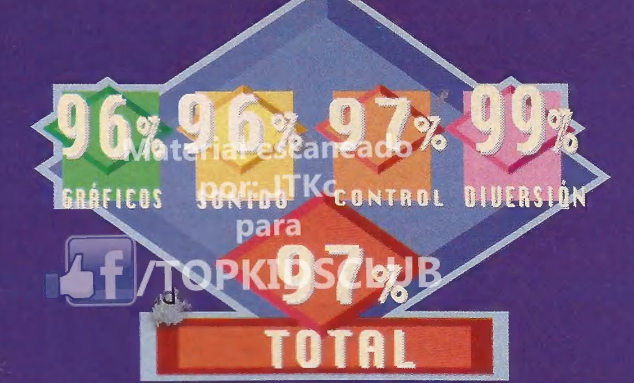
SE ES LO QUE SE COME

Sí, en este game esa frase adquiere todo un nuevo sentido. Aquellos ya familiarizados con los games de este simpático personaje sabrán que él tiene la habilidad de comer a sus enemigos para luego poder arrojarlos; bueno, en estas aventuras puede mucho más que eso. Sí, Kirby puede usar 26 habilidades diferentes que le ayudarán a sortear los peligros en la increíble cantidad de niveles que debe enfrentar. Pero las sorpresas no terminan acá, ya que hasta se puede encontrar un personaje para que te ayude y éste puede estar controlado o por la computadora o por un segundo jugador. Pero estas cantidades de opciones no hacen más que acentuar la calidad y variedad del game, ya que todas las pantallas tienen una variedad de gráficos pocas veces vista. La verdad es que las fotos no le hacen justicia para nada. El sonido, aunque no el mejor que escuchamos, es muy, pero muy atractivo. Realmente la parte gráfica y sonora muestran que el Snes todavía se la banca. Es difícil de describir, pero la atmósfera del game es realmente interesante y atrapante, sobre todo en el tercer nivel que se asemeja bastante al Zelda en la ambientación y música. El control es perfecto, como la mayoría de los games de la gran N, y se siente tan bien como cualquier otro game de la empresa.

Pero es sin duda la durabilidad de este cartucho la que lo hace único. Es realmente muy, MUY largo, y te da ganas de volver a jugarlo una y otra vez. La diversión que proporciona cada juego es máxima, y hay tanta variedad de jugabilidades y cada una está tan bien lograda, que es digno de admiración hacia los programadores.

Estas son delicias que ningún gamemaniaco que se precie de tal puede permitir perderse. Sobre todo si se tiene en cuenta que el game posee el toque mágico del gran Miyamoto San, con lo cual queda asegurado que este título es IMPRESIONANTE. Creénos, si te gustó el *Yoshi's Island* (y estamos seguros de que así fue) no te podés perder este game.

Repetimos: ocho games en uno, Kirby, Miyamoto, 32-Megas y ACM. No se puede pedir nada más. Otro clásico de Nintendo.





El árbol de las anteriores aventuras no tiene ninguna chance contra Kirby Link de Zelda.



La carrera contra el rey Dedede ha llegado a su fin. ¿Adiviná quien ganó?

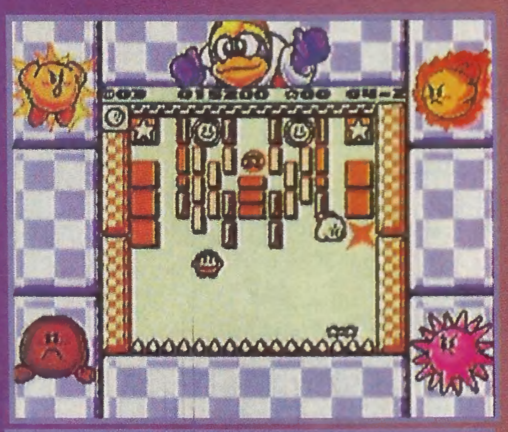


Más enemigos que nunca harán del trabajo de Kirby un infierno.



KIRBY'S BLOCKBALL

Sabíamos que extrañabas a Kirby y por eso, en este número de Top Kids le dedicamos nada menos que cuatro páginas. Ya te leíste todo sobre el Kirby's Star -en las páginas 6 y 7- y, ahora, te proponemos que te enteres todo acerca de otra nueva aventura de este personaje en un game de reciente aparición para el Game Boy. Después de leer esta nota, el *Kirby's Block Ball* se te va a convertir en una obsesión.



Aquí podemos ver un escenario en todo su esplendor.

El regreso de Kirby

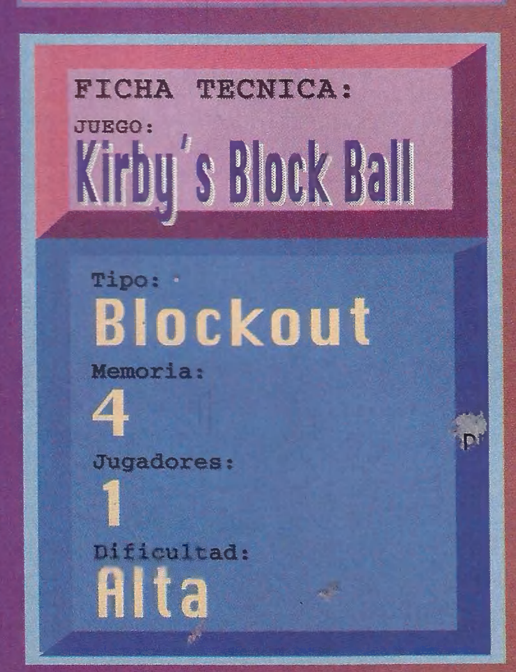
Seguro que se acordás de Kirby. Sí, el simpático personaje de Nintendo que participó en gran cantidad de títulos como por ejemplo el *Kirby's Dreamland*. Bueno, luego de su último papel en el juego tipo golf para el Super Nintendo, esta pequeña criatura rosa con forma de pelota reaparece en un apasionante juego que a su vez revive un estilo bastante olvidado, tipo *Blockout*. El Kirby's Block Ball es un juego programado para el sistema portátil de 8 bits de Nintendo, el Game Boy. Recordemos que también se lo puede jugar en el Super Nintendo (sistema de 16 bits) mediante la utilización del adaptador Super Game Boy, el que también nos ofrecerá una gran cantidad de opciones entre las cuales se encuentra la de darle color a los gráficos blancos característicos del sistema de 8 bits.

Este game toma como ejemplo los antiguos y clásicos juegos Blockout o Arkanoid muy famosos en su estilo, casi tanto como el *Tetris* o el *Pac-Man*.

Para los que viven dentro de un pancho, vamos a explicarles de qué van este tipo de juegos. El primero de ellos es el Blockout, que consiste en romper una barrera de bloques de todos colores con una pelotita, la cual tenemos que atajar con una barrita que movemos horizontalmente en el fondo de la pantalla para que no se nos caiga y perdamos una vida. La pelota rebota en la barra y, en cada rebote, nosotros tratamos de romper el bloque.

Luego aparecieron otras versiones y deformaciones de este mismo juego, pero la más destacada es el *Arkanoid*, que consiste exactamente en lo mismo, con la incorporación de diferentes tipos de cápsulas para atajar a la pelotita. En lugar de la barrita del Blockout, en este game hay una cápsula que te puede favorecer porque, comiendo unas "pildoritas", ella puede disparar. Pero también te puede perjudicar, porque la cápsula puede volverse más pequeña. La pelotita también tiene diferentes opciones, como la de atravesar toda la pared de bloques rompiéndolos o la de multiplicarse en muchas pelotitas.

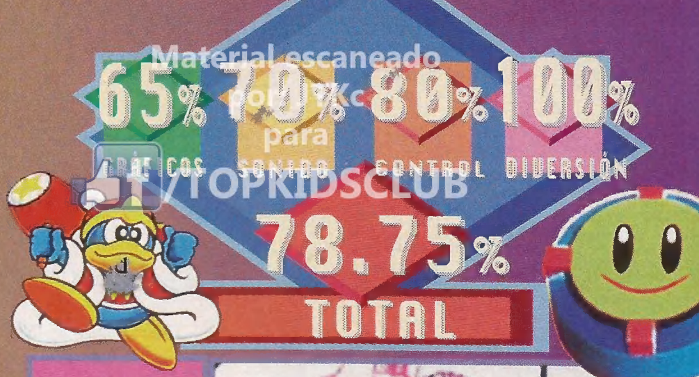
Ahora, de todos estos éxitos, se desprende el Kirby's Block Ball. En este game, la famosa pelotita encargada de romper los bloques es Kirby. Sí, nuestro héroe será el encargado de rebotar una y otra vez por las paredes de la pantalla y así romper todos los bloques y poder pasar al próximo nivel. Bajo la cápsula que manejamos para que Kirby no se caiga hay pinches, que automáticamente lo eliminarán si llegara a tocarlos. Así que la vida de este famoso personaje se encuentra por completo en tus manos.



Salvando a Kirby

El juego cuenta con diez niveles, cada uno dividido en cuatro pantallas y una quinta perteneciente únicamente al jefe final de cada nivel. A medida que avanzamos en el game, todo se va tornando más difícil. Este juego no necesita de gráficos muy complejos, así que los programadores se dedicaron de lleno a la originalidad e innovaciones que se incluyeron. La verdad es que son muchas, pero para mencionarte algunas a manera de ejemplo, te podemos

decir que todas las pantallas están distribuidas a lo largo de un gran mapa, donde se pueden ver las pantallas de bonus y los niveles de juego. En algunas pantallas hay hasta 4 cápsulas para mover, para que Kirby no pierda su vida. Además de romper bloques, en todas las pantallas hay monstruos y personajes que nos dificultarán la tarea. Al final de cada nivel hay un jefe final al cual debemos derrotar para pasar al siguiente.
En el centro del mapa se puede observar una especie de círculo. En él aparecerá un nivel secreto si completamos los diez niveles previos con una determinada cantidad de puntos (por supuesto que tiene que ser una suma alta). En este nuevo nivel, nos tendremos que enfrentar al jefe final llamado Dedede, el archienemigo de Kirby, seguramente conocido por los que han jugado otros juegos protagonizados por este personaje. Rodeando el círculo del mapa antes mencionado, hay otro redondel que contiene cuatro pantallas de bonus, a las cuales podremos acceder si agarramos un ítem con forma de estrellita que aparece de vez en cuando en las pantallas del juego. Estos cuatro bonus son: hockey sobre hielo, agarrar estrellas, golpear contra columnas hasta que muestren el mismo ítem y golpear a tres nubes para que la primera que llegue arriba de todo nos dé un premio.



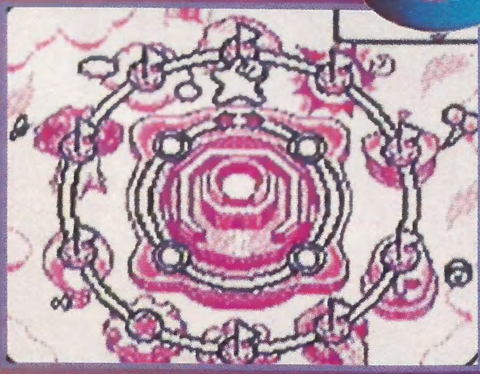
Salvando a Kirby

El juego cuenta con diez niveles, cada uno dividido en cuatro pantallas y una quinta perteneciente únicamente al jefe final de cada nivel. A medida que avanzamos en el game, todo se va tornando más difícil.
Este juego no necesita de gráficos muy complejos, así que los programadores se dedicaron de lleno a la originalidad e innovaciones que se incluyeron. La verdad es que son muchas, pero para mencionarte algunas a manera de ejemplo, te podemos decir que todas las pantallas están distribuidas a lo largo de un gran mapa, donde se pueden ver las pantallas de bonus y los niveles de juego. En algunas pantallas hay hasta 4 cápsulas para mover, para que Kirby no pierda su vida. Además de romper bloques, en todas las pantallas hay monstruos y personajes que nos dificultarán la tarea. Al final de cada nivel hay un jefe final al cual debemos derrotar para pasar al siguiente.
En el centro del mapa se puede observar una especie de círculo. En él aparecerá un nivel secreto si completamos los diez niveles previos con una determinada cantidad de puntos (por supuesto que tiene que ser una suma alta). En este nuevo nivel, nos tendremos que enfrentar al jefe final llamado Dedede, el archienemigo de Kirby, seguramente conocido por los que han jugado otros juegos protagonizados por este personaje. Rodeando el círculo del mapa antes mencionado, hay otro redondel que contiene cuatro pantallas de bonus, a las cuales podremos acceder si agarramos un ítem con forma de estrellita que aparece de vez en cuando en las pantallas del juego. Estos cuatro bonus son: hockey sobre hielo, agarrar estrellas, golpear contra columnas hasta que muestren el mismo ítem y golpear a tres nubes para que la primera que llegue arriba de todo nos dé un premio.

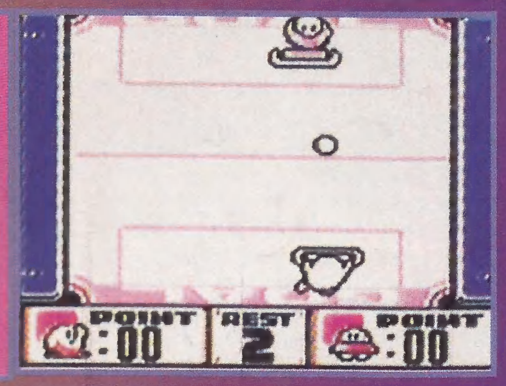
Un juego imperdible.

Este título para el Game Boy es realmente divertidísimo y está lleno de acción. También es muy extenso, con niveles muy variados y llenos de sorpresas. Los jefes finales son aterradores y bastante difíciles de vencer, ya que tendrás que idear una táctica para eliminarlos. Si te gusta este tipo de juegos, y en especial el Arkanoid, no dejes de conseguir este cartucho.
Ah! Y casi nos olvidábamos de decirte que este game cuenta con una batería para grabar el progreso del juego, así que no hace falta que te lo termines de una sola vez. También te vamos a dar un pequeño truco: si te terminás el juego sin poder sacar el nivel secreto, no empieces otra partida nueva, volvé a entrar en las pantallas ya terminadas y sacá el puntaje más alto, así te aparecerá el último nivel. De nada.

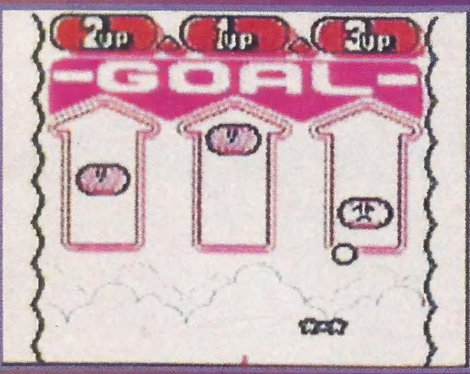
Este es el mapa del que te hablamos antes.



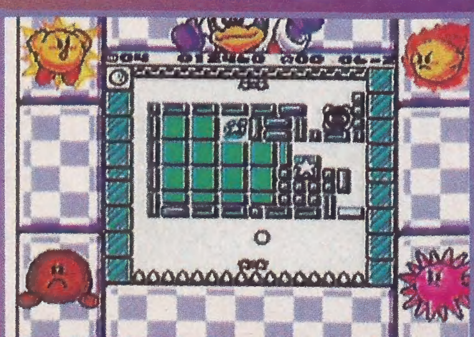
Te mostramos uno de los cuatro bonus que tiene el juego. Se trata del de hockey sobre hielo.



Este es el cuarto bonus, el de las nubes.

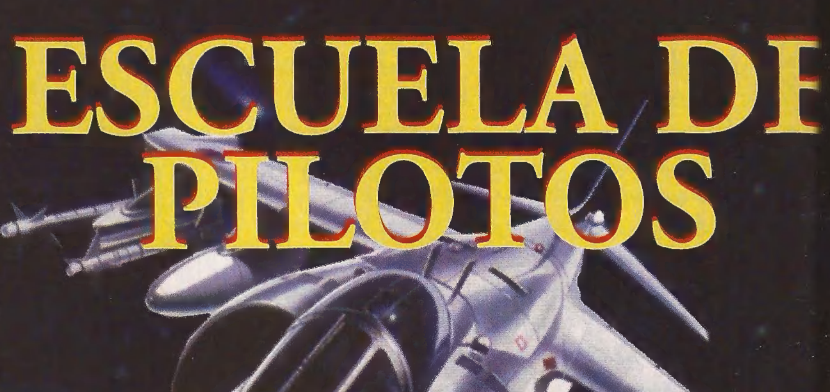


Nos encontramos en un nivel avanzado. La forma de la pantalla es bastante complicada.





ESCUELA DE PILOTOS



PREPÁRENSE A DESPEGAR

Cientos de juegos se basan en simuladores de todo tipo. Los hay de autos, de deportes... Pero convengamos que los más atrapantes son, sin lugar a duda, los simuladores de vuelo. En esta ocasión nos encontramos frente a una maravilla, un game tan espectacular que hasta llega a superar hasta a los mismísimos simuladores de los arcades. Si, Escuela de pilotos nos ubica al mando de un avión de caza EF2000, con todo lo que lo convierte en lo último en tecnología, velocidad y precisión. El combate aéreo se remonta a épocas pasadas como la Primera Guerra Mundial, en la que los armamentos y naves de vuelo no eran muy modernos que digamos. La tecnología avanzó y los aviones actuales (como el EF2000) son armas mortales que convertirán en triunfador a aquel que las maniobre bien y tome decisiones en el momento justo. Este juego recrea la realidad como nunca se vio en un video game. Desde los gráficos asombrosos y el sonido impecable, hasta la forma de manejar este complicado avión, que tiene toda la tecnología de punta para ser utilizada estratégicamente en batalla. No exageramos cuando te decimos que en esta Escuela... todo es real, desde los aviones a las armas que utilizan, las mejores que actualmente posee la OTAN.

ARTILLERÍA DE TODO TIPO

Se puede clasificar el armamento y establecer, a priori, dos grandes divisiones. Tenemos armas de corto, de mediano y de largo alcance. A su vez, estas categorías se subdividen en grupos según sus características, como por ejemplo por el sistema de localización. Los AIM 9 Sidewinder y AIM132 ASRAAM son dos tipos de misiles de corto alcance que siempre se llevan en cualquier misión. Los primeros son los secundarios y los segundos, los principales. Estos misiles son guiados por radiaciones calóricas y tienen una efectividad más que probada. Son un poco complicados de utilizar, ya que primero tendrás que localizar a tu enemigo, realizando maniobras muy complicadas para tenerlo en mira y recién después de concretado este punto podrás dis-



En esta foto podemos ver algunos de los controles del avión.



Nuestra nave en un primer plano de frente.

A la distancia se ve nuestro avión en plena batalla.







Desde nuestra cabina podemos apreciar el colorido del cielo y las nubes. También se ven los controles que no se aprecian en otra de las fotos.



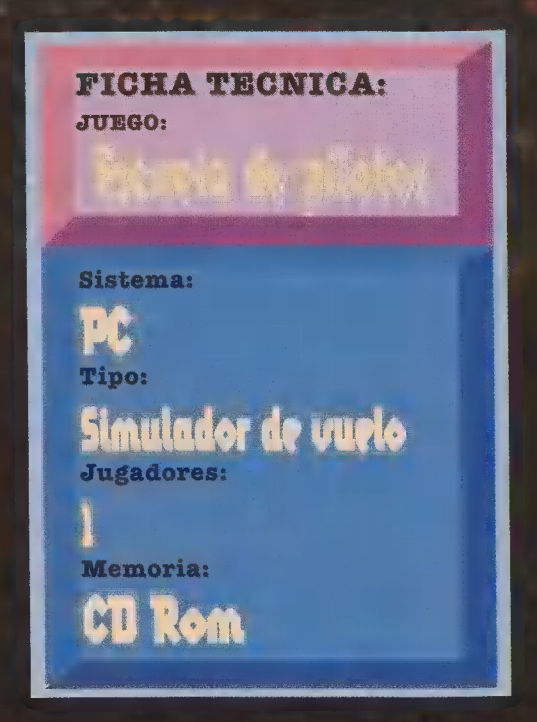
[illegible] contra él. Para poder impactarlo deberás estar, por lo menos, a 5 millas. De no ser así, las posibilidades de derribarlo disminuirán. Los AIM120 AMRAAM son los mejores misiles que puede portar el EF2000. De medio alcance (30 millas por lo menos), son guiados por radar. Una vez disparado, no hace falta seguir teniendo en mira el momento de la acción, sino que uno puede realizar maniobras mientras que nuestro misil sigue a su enemigo. [illegible] AAM es un misil de largo alcance (hasta 50 kilómetros) que sirve para impactar a un enemigo sin estar maniobrando y en un combate directo con el mismo. Este tipo de arma es invisible a los radares y, por esta razón, muy efectiva. Sólo debemos utilizarlas cuando estamos verdaderamente a largas distancias, ya que se trata de un tipo de misil muy caro y, si fuese usado en un combate cerrado, lo estaríamos desperdiciando. El Cañón BK27 mm. es un arma poco utilizada. Sólo se usa cuando el avión no cuenta con misiles y aún quedan enemigos por derribar. Tenemos 1760 municiones para [illegible]. Para utilizarlas, deberás disparar cuando el enemigo esté en la mira o cuando pase por delante de nosotros. En este último caso, tendremos que abrir fuego un poco antes de que el enemigo pase por delante de nosotros. De esta manera coincide el tiempo en que llegan las balas con el tiempo en que pasa el avión enemigo.



En este momento nos encontramos a una altura incalculable, por encima de las nubes.

ASES DEL AIRE

Este juego es realmente complicado y está hecho especialmente para aficionados. Para poder ganar tendrán que ser ases del aire. Todos los comandos y características de vuelo, incluyendo armas, maniobras y movimientos de avión están incorporados a este game, por eso dijimos anteriormente que es el simulador de aviones más realista del mundo. A todo esto se le suman los increíbles gráficos de paisajes, aviones, creados con polígonos recubiertos por texturas espectaculares. Los sonidos y la música son también apasionantes y, como el resto del game, realistas. Como te mencionamos anteriormente, se trata de un game verdaderamente difícil, "bravo". Para jugar, se utilizan casi todos los botones de tu teclado, que a su vez, si son combinados con las teclas Shift, Ctrl y Alt, tienen otro uso más. Si no conocés muy bien el control y para qué sirven todas las teclas, seguramente serás derribado en cuestión de segundos. Por eso te recomendamos comprarte unos accesorios que te servirán para todos los simuladores de vuelo que tengas, te facilitarán el juego y también harán que te diviertas aún más. Estos accesorios se llaman: ThrustMaster F-16, que es un control que tiene todas las características de un tablero de mando de un avión F-16, y el Throttle, que sirve para el mando de gases y el manejo del radar. Escuela de pilotos es una joya del video game y, a nuestro modesto entender, más que recomendable. Eso sí, asegurate de que te gusten este tipo de juegos porque no es nada sencillo aprender a maniobrarlo. ¡Ah! Y te conviene instalarlo en una PC bastante rápida, ya que su programa es muy complejo.



FICHA TECNICA:

JUEGO: Escuela de pilotos

Sistema: PC

Tipo: Simulador de vuelo

Jugadores: 1

Memoria: CD Rom







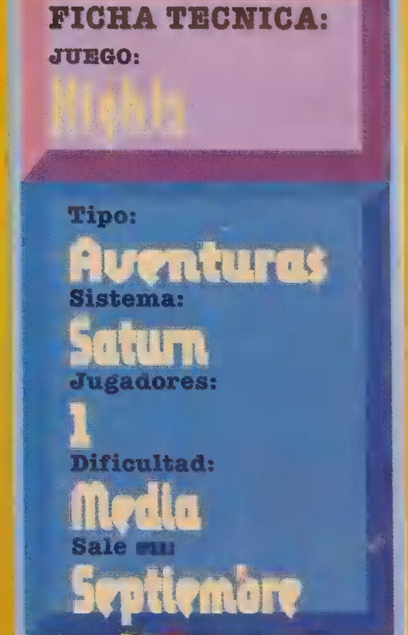
UNA VEZ CADA TANTO SE LANZA UN JUEGO QUE NOS RECUERDA QUE LOS SISTEMAS DE 32-BITS TIENEN LA HABILIDAD DE CREAR MUCHO MÁS QUE ADAPTACIONES DE GAMES VIEJOS CON GRÁFICOS NUEVOS. *NIGHTS* ES UNO DE ESOS JUEGOS, Y ATERRIZA EN TU SATURN PRECISAMENTE ESTE MES. ES ALGO QUE NUNCA JUGASTE (FRASE QUE NO SE PUEDE USAR MUY SEGUIDO), UN CONCEPTO ORIGINAL, PERO QUE TE ATRAPARÁ COMO LO HA HECHO CON NOSOTROS.

UN SUEÑO HECHO REALIDAD

La historia de Nights comienza cuando Sega le pide al creador de Sonic que cree EL juego para Saturn. Luego de muchísimo tiempo de producción, el resultado es este juego que, a nuestro entender, excede las expectativas.

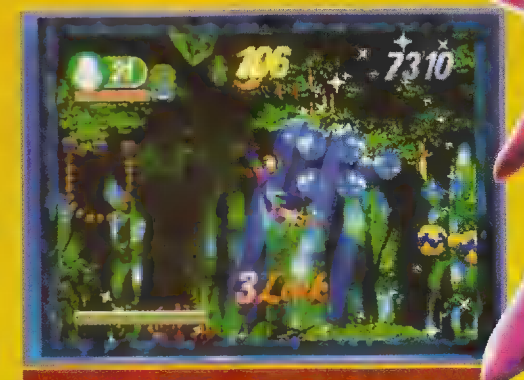
Nights es la historia de la dimensión de Nightopia, el lugar que todos visitamos cada vez que caemos en el sueño REM. Este mágico reino está hecho de unas misteriosas luces llamadas "ideas", que reflejan la naturaleza interna de sus visitantes. Hay cinco "ideas": las blancas (pureza), las verdes (madurez), las azules (sabiduría), las amarillas (esperanza) y las coloradas (coraje). Estas "ideas" acompañan a los visitantes en forma de esferas de luz que se mueven alrededor de ellos. Cada uno de los que visiten puede tener más de una "idea", pero son muy pocos los que tienen la colorada del coraje. Aunque no lo sepan, Claris y Elliot, dos niños normales, tienen esta luz.

Hace mucho tiempo, el reino de Nightopia era un lugar de sueños placenteros. Pero uno de los habitantes de este mundo, llamado Wiseman, se cansó de las constantes visitas de los humanos y decidió crear el mundo de Nightmare (pesadilla). Ahora Wiseman se roba las "ideas" de los humanos que visitan Nightopia haciendo que ésta sea absorbida por Nightmare. Para que lo ayuden en su nefasto plan, Wiseman crea una legión de guerreros llamados "Nightmarens" e invade Nightopia. Este reino entra en confusión, y fácilmente Wiseman captura las "ideas" azules, amarillas, verdes y blancas. Pero uno de los "Nightmarens" creados para la invasión, llamado Nights, se rehúsa a ser controlado y busca su libertad. Es así como descubre a Elliot y Claris, los poseedores de las últimas dos "ideas", las del coraje, y los convence para que le entreguen las bolas luminosas. Es así como con el coraje de los niños, Nights busca salvar el mágico reino de los sueños.



A VOLAR...

Cuando comienza el juego vos controlás a Elliot o a Claris, que caen



La estela amarilla que deja Nights te muestra lo habilidoso que es en el vuelo.



Tendrás que pasar por la mayor cantidad de anillos posibles.

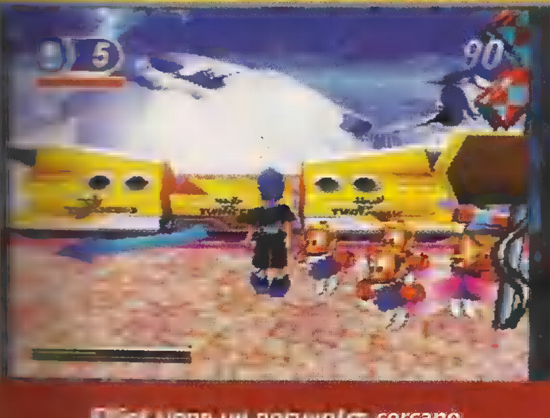


Preparate porque hay una gran cantidad de cambios de perspectiva que te pueden confundir.





En el nivel de nieve prestá especial atención a los aludes.



Elliot tiene un encuentro cercano con los extraños Nightopianos.



[illegible] al borde de una catarata y con su "idea" [illegible] muy cerca de allí.

en el reino de Nightopia. Luego de unos pocos minutos, encontrás a Nights y le das tu coraje. Ni bien se le entrega la "idea", Nights comienza a volar. El control es en 2-D, pero te aseguramos que nunca sentiste nada como esto en materia de games. No es el típico "vuelo" aburrido. Nights es tan acrobático que realmente sentirás que es un vuelo de sueños. Lo que tenés que hacer es pasar por una serie de anillos distribuidos por el cielo, pero aunque parece una tarea monótona, te aseguramos que es una experiencia inigualable. Es difícil de explicar, y creemos que la mejor manera de hacerlo es decir que se siente como volar en un sueño.

Los gráficos de Nights son más que sorprendentes. La movilidad es genial y el efecto de 3-D está muy bien representado. Pero lo mejor de los gráficos está en los colores. Claro, Nights utiliza la misma paleta que el resto de los juegos para el sistema... pero la aprovecha a tal punto que lo hace ver como ningún otro juego se vio. Tiene un estilo tan particular que realmente logra capturar la atmósfera de los mundos en los que se desenvuelve Nights. La música es igualmente brillante y también emocionante. Este es uno de los pocos juegos que realmente utiliza al máximo las capacidades sonoras del Saturn, creando una banda digna de cualquier película.

Como si esto fuera poco, Nights viene incluido con un control analogue al estilo N64, que a pesar de ser una copia de un concepto de su rival, ayuda a la sensación de vuelo y movilidad de Nights. Su forma es redonda y tiene seis botones. Es realmente cómodo y aconsejamos comprar la versión del game que incluye este control, porque a pesar de que se puede utilizar el control corriente, se hace muy difícil volar sin el joystick analogue. La única desventaja de un juego que si no la tuviera sería perfecto es, sin duda, lo corto que es. Siete niveles. Largos, pero sólo siete.

SOÑAR NUNCA SERÁ LO MISMO

En definitiva, se trata de un juego que ya es leyenda. Es simplemente fantástico, nuevo en concepto y tan, pero tan bien llevado a cabo, que lo único que podemos hacer es preguntarnos cómo piensa superarlo la gente de Sega. Pero una imagen dice más que mil palabras y sólo viéndolo podrás entender, porque es una verdadera experiencia.



DUKE NUKEM 3D

PC



En el primer nivel nos enfrentamos a un desagradable alien. Y luego podremos entrar al cine que se encuentra detrás a ver nuestro film preferido.



Aquí hacemos uso de nuestra metralleta de triple disparo.

EL SURGIMIENTO DE UN HÉROE.

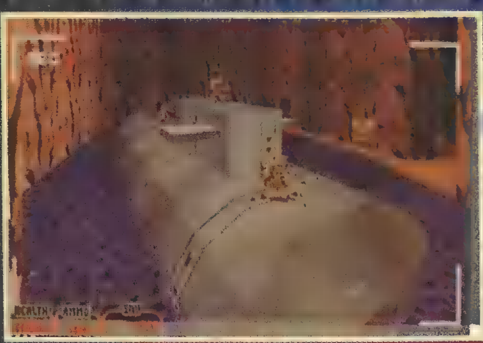
Apogee, una muy buena editora de video games ha lanzado otro título basado en el super hit Doom. Y ¿por qué decimos otro? Bueno, al parecer, esta empresa es fanática de este tipo de games, ya que el juego que nos ocupa, el Duke Nukem 3D, es como el tercero que lanza en este rubro (otro de ellos fue el Hexen). Nos encontramos ante otra brutal aventura al mejor estilo Doom. Y ¿que es lo primero que se nos viene a la mente al decir Doom?... Sangre, violencia, acción, peligro y, ante todo, mucha pero mucha diversión. Este game transcurre en las calles de Los Angeles, Estados Unidos, repletas de aliens y criaturas extrañas que, además, son muy malas. ¿Y quién podía tener el trabajo de eliminarlas si no Duke Nukem? Sí, este aterrador personaje que controlaremos en este game salvará a la Tierra de las garras de estas criaturas malignas, aunque en realidad todo está en tus propias manos. Duke Nukem es un viejo personaje de los video games que resurge en este juego, por supuesto, muchísimo más moderno que en los que Duke aparecía anteriormente. Ahora, en un mundo totalmente creado en tres dimensiones, Duke se vale de sus armas y agallas para enfrentar al enemigo y así poder salvar a todo el mundo.

EL SOLDADO DEL FUTURO.

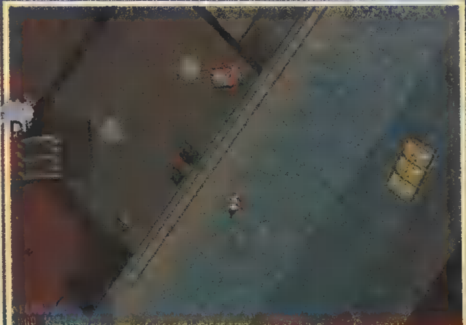
Las generaciones de los juegos tipo Doom han progresado ampliamente. Sus comienzos se remontan al Wolfein 3D, en el cual uno luchaba contra los nazis al punto tal que, como jefe final, nos enfrentábamos cara a cara con Hitler. Luego vinieron el Doom y el Doom 2, y muchos otros más, hasta que ahora le llegó el turno a Duke Nuken 3D. (Nota: La próxima generación corresponderá al Quake, la más grande creación de Id Software en este estilo. En este game, los gráficos superarán a cualquiera de los games mencionados anteriormente; las luces y sombras que se utilizan son espectaculares, al igual que las texturas).
El Duke Nuken tiene gráficos un poco mejores y una mayor cantidad de trucos y posibilidades de entrar a lugares extraños que el Doom, aunque para nuestro gusto este último es el más divertido (¿fanáticos, nosotros?).

INNOVADORAS CARACTERÍSTICAS

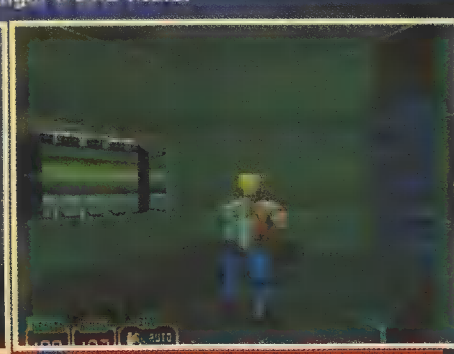
Aquello que caracteriza al Duke Nuken es, ante todo, la calidad gráfica del game, que es muy pero muy buena, compatible con monitores SVGA y con una resolución de 800x600 pixels. En los inmensos mapas tendrás una total libertad en tus movimientos.
Por otro lado, la vista general del game no es nada más que en primera persona. Dicho en otras palabras, vos mismo podrás poner la vista que quieras para jugar. En total, posee veinticuatro niveles gigantescos repletos de enemigos, secretos y trampas. Estos niveles se desarrollan en las calles de Los Angeles y será por esta razón que podrás entrar a negocios y cines, entre muchas otras cosas que te ofrecen las veredas de esta gran ciudad. También vas a poder jugar hasta con ocho amigos a la vez, por medio de un modem. Con esta modalidad podrás, además, mandarle mensajes a tus amigos.
Las armas que Duke posee son realmente asombrosas. Van desde un lanzamisiles y ametralladoras triples, hasta un arma que empequeñece a tus enemigos para después pisarlos. Con el game, también viene incluido un editor de pantallas con el cual podrás crear tus propios niveles. Otros detalles son, por ejemplo, pegarle una patada en la cara a un enemigo muerto o, cuando uno le dispara a alguien, observa que las paredes quedan manchadas de sangre. Otra de las opciones será bucear en lagos y hasta volar. Duke Nuken 3D es un excelente game que divertirá a miles de personas. Si te gusta el Doom o algún juego del mismo estilo, no dejes de jugar a este título.



En esta especie de cueva nos podemos tirar al agua y nadar, pero primero matemos a los aliens que se encuentran arriba del submarino.



Esta es una vista desde arriba. Es una buena forma de ver el camino que debemos seguir.



Esta es, a nuestro gusto, la mejor vista de todas, a espaldas de Duke.



[illegible] Y VUELVE A LA ACCIÓN

Una serie [illegible] Century Fox vuelve a pisar el [illegible] del video game [illegible] el mismo equipo [illegible] Los responsables [illegible] todo lo que se refiere a [illegible] vez con [illegible] nombre de la [illegible] de estas [illegible].

¿Y para qué [illegible], sino para las dos [illegible] que hay actualmente en el [illegible] la serie [illegible] para el Sony PlayStation y el Sega Saturn, ambos con [illegible] de capacidad. El formato del game es, [illegible] en CD ROM, y te podemos asegurar que [illegible] las ventajas que [illegible] muy bien [illegible].

DENTRO DEL GAME

El estilo de Alien Triology es [illegible] tipo Doom. La vista es en [illegible] en 3D y tu arma, con la cual deberás [illegible] a las [illegible] criaturas que rondan [illegible] En total hay 30 niveles, [illegible] -larmente diseñados y [illegible] ambientación se [illegible] gracias a la música que, por otra parte, es muy superior en el sistema de Sony.

[illegible] al que [illegible]

[illegible] contamos con [illegible] armas distintas, de las [illegible] de una [illegible] indicará los objetos que se [illegible] destruir del [illegible] poder pasar a un [illegible] energía y la carga de [illegible].

Como [illegible] otra cosa [illegible] hereda de la [illegible] la [illegible]. En el transcurso de la acción se [illegible] momentos muy [illegible], al igual que [illegible] que transmite la película. [illegible] Ripley, la protagonista del game [illegible] sola en [illegible] peligrosa [illegible] de vos que logre su [illegible], así que, si [illegible] buscando este game que [illegible] horas de extremo entretenimiento.



Dynamite se encuentra en aprietos frente a un gigante enemigo verde.



El protagonista se enfrenta a un terrible jefe final.



*Esta pantalla nos hace acordar a otro juego del mismo estilo, el **Sparkster**.*





Hill se dispone a ganar el encuentro, mientras dobla en la curva final.



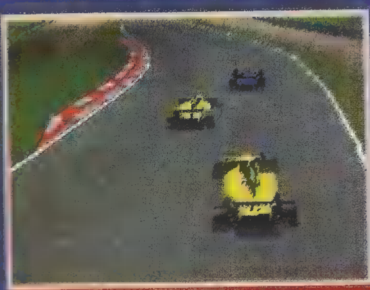
F1



Nuevamente Hill, ahora desde otro ángulo, toma velocidad en la recta principal.



Coulthard en un ángulo de frente.



En primer plano, el diseño de una pista. Luego se le colocan las texturas y todo lo demás.

[illegible]

[illegible] game. Las pistas y cursos del game también son reales. Además de los gráficos, el sonido es más que bueno. "FO" cuenta con efectos de sonido que te harán sentir dentro del autódromo. SIE tiene licencias de tres temas completos de Axe-wilders, sumado a los aportes de los maestros de maestros de la guitarra Joe Satriani y Steve Vai. Otros doce temas han sido grabados en los estudios Psynosis (el mismo lugar donde se grabaron las espectaculares canciones para el Wipe Out). Junto con la música del game, se encuentra Murray Walker, un famoso comentarista de los Estados Unidos que ha sido contratado para hablar y hacer referencia a todo lo que

[illegible] de todo a [illegible]

Y EL GANADOR ES....

...Vos, si es que probás jugar este game. Todo [illegible] espectacular: los gráficos, el sonido, el realismo, [illegible] entre muchas otras cosas. El control también es [illegible] más con el terrible accesorio del que te hablamos anteriormente.

Este es un juegazo, y nos parece muy difícil que otro lo pueda superar, al menos por un largo tiempo.



El campeonísimo Michael Schumacher en acción.



Éste es el accesorio del que te hablamos. Espectacular, ¿no?

Time Gate



William y su espada, huyendo de sus enemigos.

Nos encontramos dentro del museo, tratando de esquivar los rayos láser de la alarma.



EL TÚNEL DEL TIEMPO

¿Te acordás del exitoso Alone in the dark? Bueno, Time Gate ha resucitado este estilo de juego en el que vos manejás a un personaje en mundos creados en 3 D mediante polígonos. Claro, ahora los gráficos son mucho mejores, al igual que los sonidos y efectos visuales.

Como era de esperarse, este game también encierra una historia verdaderamente apasionante. La novia del protagonista, llamado William Tibbs, ha sido raptada. William -quién si no- será el encargado de ir a su rescate.

Hasta ahora, todo parece muy simple. Sin embargo, la cosa se pone brava -bravísima- cuando entran en el juego los viajes por el tiempo que incluyen hasta la época de la Santa Inquisición.

Infogrames, la editora de Time Gate, ha creado un juego que te va atrapando con cada suceso, cada vez que pasa algo. ¡Y pasan cosas todo el tiempo!. Continuamente, te acecharán desafíos mentales y duelos a espada y escudo que te harán temblar de miedo.

LAS AVENTURAS DE WILLY

El juego comienza en las puertas del museo de la Edad Media, en París. Ahí, según se supone, se encuentra secuestrada la novia de William (Willy, para los íntimos como nosotros). Una vez adentro, tendríamos que conducir a William a través de las enormes alas de este museo. Pero primero tendremos que desconectar el sistema de alarmas y derrotar a una armadura viviente, valiéndonos de una espada como única arma.

Por accidente, somos arrojados a un pozo que nos transporta al año 1329, época en que la Inquisición asolaba a Europa*. Al despertar, nos encontramos en medio de la nieve vestidos con la ropa que usan los Caballeros de la Orden del Temple, quienes son acusados de herejes, condenados a morir en la hoguera y encerrados en las mazmorras -que se encuentran en el cuartel general de la Inquisición-, esperando su sentencia a muerte.

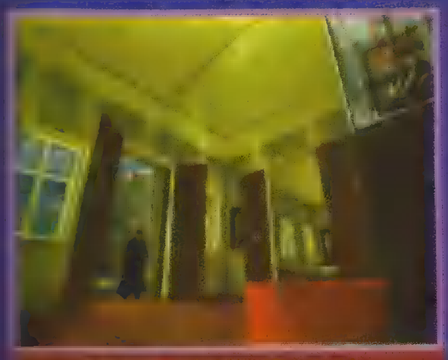
William descubre que es la reencarnación de uno de los últimos templarios y, en esa época, se da cuenta de que su misión es rescatar a su prometida, Juliette de Provenza, de las malvadas garras de Wolfram, uno de los inquisidores. Claro que, antes de concretar el rescate, deberemos, en la piel de William, explorar los escenarios propios de la época y, claro, encontrar la puerta que nos devuelva a la actualidad.

HISTORIA Y VIDEOGAMES

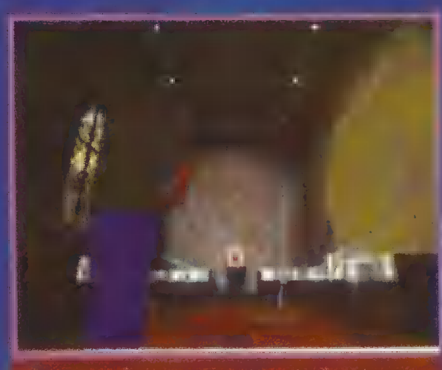
Time Gate es un juego de aventura gráfica con todas las ventajas que un game puede tener. Las texturas que poseen los polígonos pertenecientes a los personajes, escenarios y objetos son alucinantes. La animación de los personajes es espectacular, ya que los polígonos permiten una natural fluidez. Se nota especialmente durante las batallas.

Un párrafo aparte merece la recreación de la época. Respeta con total fidelidad lo que conocemos a través de la historia del tenebroso período de la Inquisición.

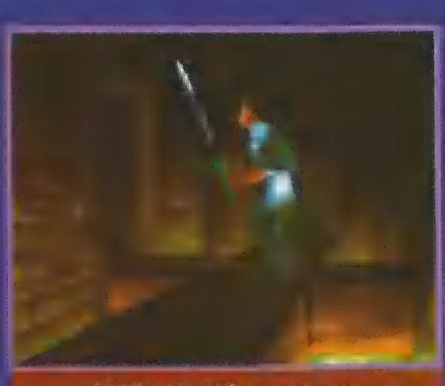
* Si no saben qué es la Inquisición, les contamos que para la época de la que habla el juego, algunas instituciones castigaban con la tortura y hasta con la muerte a todo aquel europeo que no profesara la fe católica y que fuera acusado, entre otras cosas, de practicar la brujería. Para más datos, les recomendamos ver en video una excelente película llamada *El nombre de la rosa*.



Un enigmático personaje ingresa al museo.



Frente al desactivador de la alarma. ¿Lograremos desconectarla?



Willy, cauteloso, espera a su enemigo.

TOP QUESTIONS

Cualquiera sea tu consola y cualquiera sea tu duda, en las páginas de Top Questions están todas las respuestas. Lo único que vos tenés que hacer es plantear tu pregunta. ¿Cómo? Vía correo y remitiendo el sobre a la redacción de *Top Kids*, Pinto 3874 (1429) Capital.

Pregunta

Queridos amigos:
Me llamo Tomás y soy de Núñez. Les mando unos trucos de Super Nintendo aunque yo tengo Sega. (...) Y a propósito: les quería hacer unas preguntas precisamente para [illegible]
1) ¿Cómo se hace la fatality de Shang Tsung?
2) ¿Me podrían decir todos los trucos de Smoke?
3) ¿Se puede controlar a Rayden? ¿Y cómo se hace su fatality?
4) ¿Cuál es la fatality de Smoke en la que explota el mundo? Por favor, pásenmela que estuve toda la noche escribiendo.
Tomás D`Alloto
Capital Federal

Respuestas

Gracias por el truco que nos enviás y, visto y considerando que estuviste toda la noche escribiendo, vamos a contestar a la mayor brevedad todas tus preguntas.
1) Mantené apretado piña baja y hacé abajo, adelante dos veces y soltá el botón.
Distancia: pegado.
2) ¿Trucos o tomas? Suponemos -esperemos que bien- que te referís a las tomas. Ahí van:
Arpón: atrás, atrás y piña baja.
Teletransportación: adelante, adelante, patada baja.
Invisibilidad: arriba, arriba, correr.
3) Hemos escuchado el mismo rumor acerca de un truco que se hace con uno de los personajes para manejar a Rayden. Pero sucede que, por ahora, creemos que son sólo rumores.
4) Arriba, arriba, adelante, abajo, manteniendo el botón de bloqueo apretado y bien lejos.

Pregunta

*Querida **Top Kids**:*
Hola. Me llamo Juan Manuel y vivo en Capital. Les comento que la revista está muy pero muy buena y las cosas que me gustan de ella son Top Questions, Top News, Top Rankings, Top Wins, etc.
Además, les quería pedir los trucos del MK3 para Sega Génesis.
1) ¿Cómo hacer para que aparezca la pantalla del infierno?
2) ¿Cómo hacer para seleccionar a Reptile?
Con esto me despido, pidiéndoles por favor que publiquen mi carta.
P.D.: saludos a mi papá que me ayudó a hacer la carta.
Juan Manuel Escobar
Capital

Respuesta

Nos encanta que te encante la revista. En tu carta, nombraste a la mayoría de las secciones. Ahora, vamos con lo que te interesa.
1) Reiteramos esta respuesta sólo en honor a tu papá que te ayudó a escribir esta cartita. No se puede elegir en el MK3 común de Sega ni en el de SNES la pantalla del infierno. La razón es que se trata de una pantalla del MK3 Ultimate (que saldrá próximamente para las consolas).
2) Se trata de un personaje del MK Ultimate. Sucede lo mismo que con la respuesta anterior: no está para estas consolas.

Pregunta

Hola.
Tengo una Mega Drive y algunas dudillas.
1) ¿Qué tal es el Virtua Fighter de 32 x?
2) ¿Qué juegos nuevos saldrán para la 32 x?
3) Díganme los 10 mejores.
4) ¿Qué juegos nuevos saldrán para mi Mega Drive?
Federico Pedroz
Formosa

Respuesta

Vamos a ir directo al grano (las otras partes de la carta ya fueron derivadas a las secciones correspondientes)
1) Si lo que querés es



una opinión, te decimos que a nuestro modesto entender no se trata del mejor juego del mundo. El game es bueno, pero este accesorio no es lo suficientemente capaz para reproducir el juego como en los Arcades o en el Saturn.
2) ¿Juegos nuevos? Pasamos a explicarte. El 32 x fue un intento desesperado de Sega para levantar el potencial de Genesis o Mega Drive. Al ver que el SNES seguía avanzando a nivel técnico gracias a la ya conocida alianza con Sillicon Graphics y la salida de los juegos con el chip FX 2, provocaron este intento desesperado de Sega por igualarlas. Tenía que ser un adaptador porque esta empresa ya estaba programando la aparición del Saturn, aunque no podía dejar "desamparada" a la Mega Drive. Es por todas estas razones que surgió el 32 x, pero como rápidamente salieron nuevas máquinas, casi no hay novedades para este sistema. En realidad, para muchos pasó sin pena ni gloria debido a que estaban esperando la aparición de las nuevas consolas de 32 bits (Saturn y Playstation).
3) En cuanto a los mejores juegos estamos de acuerdo con los que vos mandás, como el Virtual Racing, Mortal Kombat II, Stelar Assault. A decir verdad, no hay demasiados games que valgan la pena para este sistema.
*4) Consultá las últimas **Top Kids**, sección Top News. Ahí brindamos algunos adelantos de las próximas apariciones para esta consola. De todas formas, te decimos que uno de los más esperados es el MK Ultimate y el Street Fighter Zero o Alpha.*

Pregunta

Hola. Me llamo Leandro y les quería pedir los siguientes trucos.
1) Todo lo que me puedan dar de Super Mario RPG
2) Todos los trucos para encontrar las Dken en el Donkey Kong Country 2.
*Por favor, pasen la carta porque es la primera vez que escribo a **Top Kids**. Sigan así, la revista está buenísima.*
Leandro Bustos
Córdoba

Respuesta

Gracias por lo que decís de la revista y saludos a todos nuestros lectores cordobeses. Ahora vamos con las respuestas.
1) No podemos creer que te hayas perdido Top Kids Nro. 27, donde publicamos un informe completísimo del Super Mario RPG (fue el juego del mes SNES). Te imaginarás que no podemos publicar ahora todo esto porque se llevaría toda la sección.
*2) Para encontrar las monedas (que son 40) y para que puedas estar Nro. 1 en el podio, tenés que fijarte al final de cada nombre de la pantalla, que tenga el signo de exclamación (todas las pantallas secretas encontradas) y, además, la moneda de Donkey, que es la que vos estás buscando. No son muy difíciles de encontrar y hay algunas que se hallan dentro del bonus. Para darte todas de toda la pantalla, necesitaríamos todas las páginas de la revista. Podés fijarte en los números 23 y 24 de **Top Kids**, donde también hicimos un especial de trucos de este juego.*

Pregunta

*Hola **Top Kids**.*
Somos Sergio y Matías. Somos hermanos y les escribimos para decirles que la revista es la mejor que vimos sobre videogames. Nuestras secciones favoritas son Top Tricks, Juego del mes, Top Questions y Noticias Top Secret. También tenemos algunas preguntas para hacerles.
1) ¿Cómo se hace para luchar contra Noob Saibot en el MK3 de Sega y SNES?
2) ¿Cómo se hace la fatality de Sindel y Sheeva?
3) ¿Y las animalities?
4) ¿Cómo es el código para luchar directamente con Shao Kahn?
También les mandamos un truco del MK3 que descubrió Matías.
Muchas gracias y son geniales.
Sergio y Matías González
Temperley, Bs.As.

Respuesta

Gracias por el truco que nos envían y por los halagos que nos hacen a través de su carta. Pero

seguro que están esperando las respuestas así que no nos vamos a demorar más.

1) El Kombat Kode para luchar con Noob Saibot es en el control 1, manteniendo hacia arriba y apretando 3 4 1. Y en el control 2, apretá 3 4 2. Creemos que nos entendés. Por las dudas, te decimos que es la cantidad de veces que tenés que apretar los botones.

2) Sindel: correr dos veces, [illegible], correr, bloqueo. Distancia: 2 pasos.

Sheeva: mantené apretado patada alta y hacé adelante, atrás, adelante, adelante y soltá el botón de patada alta. Distancia: pegado.

3) Sindel: adelante, adelante, arriba y el botón de piña alta. Distancia: pegado.

Sheeva: correr, defensa 4 veces. Distancia: pegado.

4) En el control 1, apretá: 0 3 3. Y en el control 2, presioná 5 6 4. (De la misma manera que en la primer pregunta).

Pregunta

Amigos de **Top Kids**: Soy Néstor y ésta es la primer carta que les envío. Espero que la publiquen pronto porque son muchas las dudas que tengo sobre el Nintendo 64.

1) ¿Es verdad lo que se dice sobre el recalentamiento de la máquina?

2) ¿Cuántos personajes hay en el Mario Kart R y cuántas pistas son?

3) ¿Saldrá el Super Punch Out y el Super Metroid?

4) ¿Cuál es la fecha de salida y el precio en Argentina?

5) ¿Cuáles son los próximos títulos para SNES? ¿Tal vez Killer 2? ¿MK Ultimate? ¿O quizás Donkey 3?

Quiero decirles que la revista está muy buena, aunque debieran agrandar las Top Secret. Y pongan una carilla entera de clasi games. Y no le den tanto al rock. Un saludo para todos ustedes y gracias por la gran revista que hacen todos los meses.

Néstor Javier Casas
Río Gallegos,
Santa Cruz.

Respuesta

Ante todo, queremos saludar a todos nuestros lectores de Santa Cruz que son muchos y fieles. Una vez aclarado este punto, te contamos que es muy difícil dejar contentos a todos. A vos no te gustan las páginas de Top Rock y a otros chicos sí. Espero que nos comprendas.

Ahora, vamos con las respuestas.

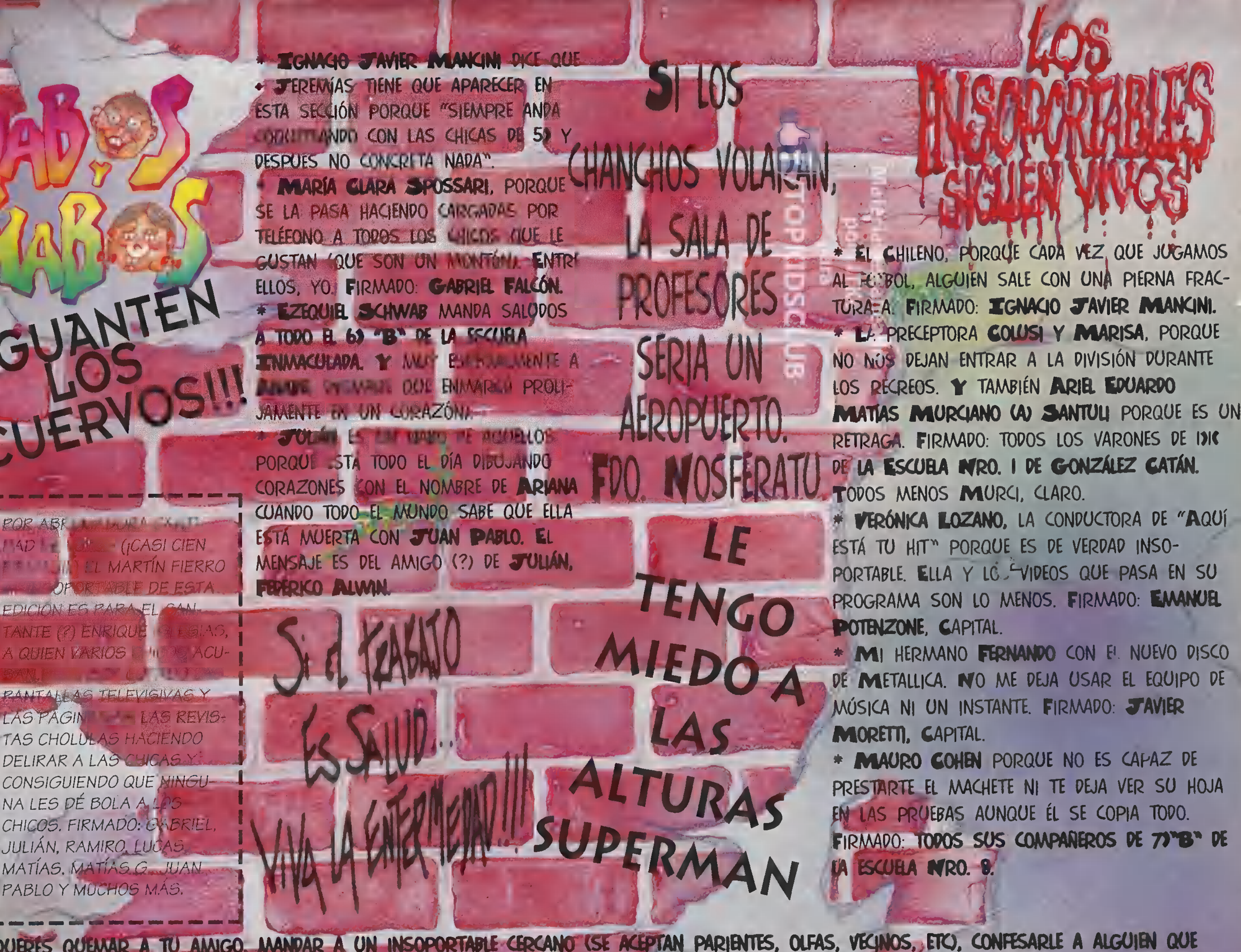
1) Nada que ver, ya que el Nintendo 64 tiene un nuevo sistema de transformador nunca visto en una máquina de videojuegos. Este va enchufado directamente a la máquina y no pesa nada.

2) Los personajes son casi todos los mismos que en el Mario Kart de SNES. Salvo, Wario y algunos enemigos de los juegos de Mario. La cantidad de pantallas todavía no está determinada. Suponemos que habrá varios circuitos como en su antecesor de SNES.

3) Creemos que Nintendo lanzará al N 64 todos los juegos que fueron éxito en anteriores versiones. El Super Metroid fue un éxito en Game boy, Nintendo y SNES. Creemos que lo será también para esta nueva máquina. Lo mismo sucede con el Super Punch Out.

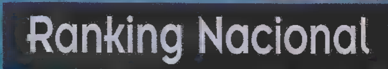
4) Fecha de salida: el 30 de este mes. En cuanto al costo, supuestamente no superará los 500 pesos.

5) Estamos en condiciones de afirmar que vos sos una especie de Nostradamus (o Ludovica Squirru, si querés que te demos un personaje más moderno). Con esto queremos decirte que acertaste absolutamente en todos los juegos que mencionaste. El Killer 2 saldrá muy probablemente para el mes que viene (octubre), el Ultimate, antes de fin de año (la fecha todavía no está completamente determinada), y el Donkey 3 también estará disponible en algún momento de esta primavera.


NABOS Y NABOS
¡AGUANTEN LOS CUERVOS!!!
* IGNACIO JAVIER MANCINI DICE QUE
* JEREMÍAS TIENE QUE APARECER EN ESTA SECCIÓN PORQUE "SIEMPRE ANDA CONQUISTANDO CON LAS CHICAS DE 5) Y DESPUES NO CONCRETA NADA".
* MARÍA CLARA SPOSSARI, PORQUE SE LA PASA HACIENDO CARGADAS POR TELÉFONO A TODOS LOS CHICOS QUE LE GUSTAN (QUE SON UN MONTÓN). ENTRE ELLOS, YO. FIRMADO: GABRIEL FALCÓN.
* EZEQUIEL SCHWAB MANDA SALUDOS A TODO EL 6) "B" DE LA ESCUELA INMACULADA. Y MUY ESPECIALMENTE A QUE ENMARCÓ PROLIJAMENTE EN UN CORAZÓN.
* JULIÁN ES UN NABO DE AQUELLOS PORQUE ESTÁ TODO EL DÍA DIBUJANDO CORAZONES CON EL NOMBRE DE ARIANA CUANDO TODO EL MUNDO SABE QUE ELLA ESTÁ MUERTA CON JUAN PABLO. EL MENSAJE ES DEL AMIGO (?) DE JULIÁN, FEDERICO ALWIN.
POR ABR (¡CASI CIEN) EL MARTÍN FIERRO DE ESTA EDICIÓN ES PARA EL CANTANTE (?) ENRIQUE A QUIEN VARIOS ACUSAN PANTALLAS TELEVISIVAS Y LAS PÁGIN LAS REVISTAS CHOLULAS HACIENDO DELIRAR A LAS CHICAS Y CONSIGUIENDO QUE NINGUNA LES DÉ BOLA A LOS CHICOS. FIRMADO: GABRIEL, JULIÁN, RAMIRO, LUCAS, MATÍAS, MATÍAS G., JUAN PABLO Y MUCHOS MÁS.
SI LOS CHANCHOS VOLARAN, LA SALA DE PROFESORES SERIA UN AEROPUERTO. FDO. NOSFERATU
LE TENGO MIEDO A LAS ALTURAS SUPERMAN
Si el trabajo es salud... Viva la enfermedad!!!
LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS
* EL CHILENO, PORQUE CADA VEZ QUE JUGAMOS AL FÚTBOL, ALGUIEN SALE CON UNA PIERNA FRACTURADA. FIRMADO: IGNACIO JAVIER MANCINI.
* LA PRECEPTORA COLUSI Y MARISA, PORQUE NO NOS DEJAN ENTRAR A LA DIVISIÓN DURANTE LOS RECREOS. Y TAMBIÉN ARIEL EDUARDO MATIAS MURCIANO (A) SANTULI PORQUE ES UN RETRAGA. FIRMADO: TODOS LOS VARONES DE DE LA ESCUELA NRO. 1 DE GONZÁLEZ CATÁN. TODOS MENOS MURCI, CLARO.
* VERÓNICA LOZANO, LA CONDUCTORA DE "AQUÍ ESTÁ TU HIT" PORQUE ES DE VERDAD INSOPORTABLE. ELLA Y LOS VIDEOS QUE PASA EN SU PROGRAMA SON LO MENOS. FIRMADO: EMANUEL POTENZONE, CAPITAL.
* MI HERMANO FERNANDO CON EL NUEVO DISCO DE METALLICA. NO ME DEJA USAR EL EQUIPO DE MÚSICA NI UN INSTANTE. FIRMADO: JAVIER MORETTI, CAPITAL.
* MAURO COHEN PORQUE NO ES CAPAZ DE PRESTARTE EL MACHETE NI TE DEJA VER SU HOJA EN LAS PRUEBAS AUNQUE ÉL SE COPIA TODO. FIRMADO: TODOS SUS COMPAÑEROS DE 7) "B" DE LA ESCUELA NRO. 8.
SI QUERES QUEMAR A TU AMIGO, MANDAR A UN INSOPORTABLE CERCANO (SE ACEPTAN PARIENTES, OLFAS, VECINOS, ETC), CONFESARLE A ALGUIEN QUE LO AMAS TIERNAMENTE; SI DESEAS MANDAR CHISTES BOBOS O GRAFFITIES INGENIOSOS, ESTA SECCIÓN ES PARA VOS. ESCRIBÍ A PINTO 3574 (1429) CAPITAL FEDERAL, ESPECIFICANDO LA SECCIÓN (LA PARED, EN ESTE CASO).



Los cupones que figuran en esta página son para que, con tu voto, nosotros podamos a su vez confeccionar los top rankings de Top Kids. Ayudanos remitiendo tus preferencias a la redacción: Pinto 3574 (1429), Capital.



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Ranking Internacional

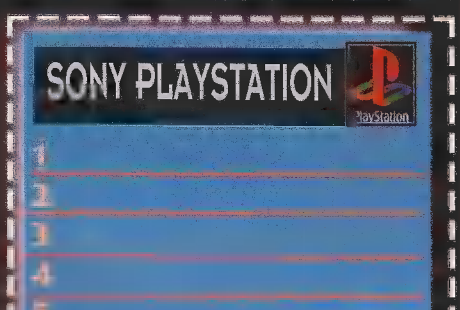
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5



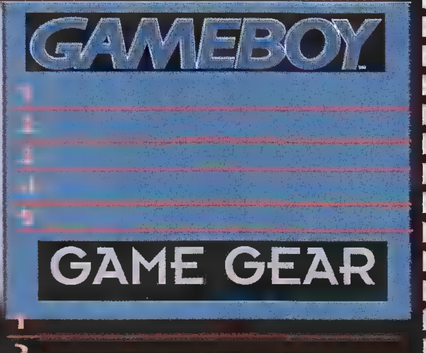
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



1
2
3
4
5



1
2
3
4
5

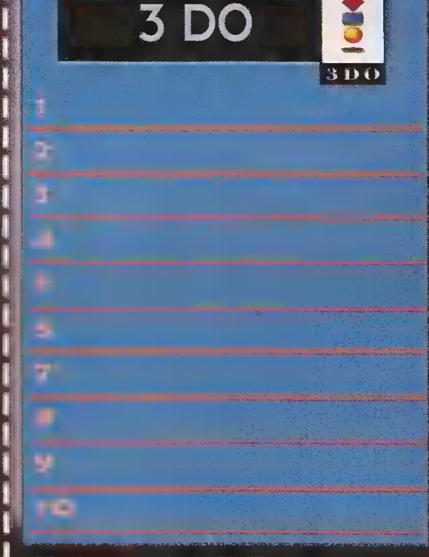


GAME GEAR

1
2
3
4
5

PC

1
2
3
4
5





Los planes de Baraka se desmoronaron y parece que en este capítulo, en la fortaleza de Shao Kahn habrá una masacre. Todo el Battlewave coleccionable, como siempre, en tu revista.


POR ELLOS NUESTRO AMIGO HA BATALLADO, DERRAMADO SANGRE DURANTE GENERACIONES.
ASI ES COMO HA SIDO SIEMPRE.
LOS GOBERNADORES COMO YO SE ENRIQUECEN CON LA SABIDURIA DE QUE HAY ALGUNOS QUE SE OPONEN A LO QUE REPRESENTAMOS.
ASI ES COMO ES AHORA.
Y EL CAOS QUE SURGE DEL CONFLICTO RESULTANTE SIRVE PARA FORTALECER A CADA BANDO.
ASI ES COMO SIEMPRE SERA.


AHORA LO ENTIENDO ESTAS DOS FUERZAS NO PODRAN JAMAS UNIRSE EN UN CONJUNTO.
EL RESULTADO PODRIA DEBILITAR TODA LA FUERZA QUE INTENTAMOS LOGRAR.
Y PODRIA CREAR MAS ALBOROTO DEL QUE SHAO KAHN DESEARIA.
NUESTROS DOS MUNDOS SUFRIRIAN COMO RESULTADO.
TIENES ESE DERECHO, AMIGUITO.
QUE? TU?
ESTAMOS REUNIDOS HOY AQUI...
...PARA TIRAR ABAJO EL CASTILLO SANGRIENTO DE TU ENTORNO.
WHUUUMMMFFF
13

ATRE-
VETE...
TU...
...HA...
HAHAHAHAHAHA
NO SE NADA DE TI, RAYDEN, PERO NO ME GUSTA ESA RISA.
PREPARATE, LIU KANG.
...DUELE... DUELE TANTO...
PARECE COMO UNA ROTURA LIMPIA. INTENTA NO MOVERTE DEMASIADO BO.
EL DESAFIO HA SIDO ARREGLADO Y NO PUEDE SER RECHAZADO.
DOS EQUIPOS HARAN LA BATALLA, ALCANZANDO UNA META DE MI ELECCION.

SHANG TSUNG LIDERARA LAS FUERZAS DE SHAO KAHN, BATALLANDO POR EL MAS ALLA.

GORO

KINTARO

SCORPION

REPTILE

KANO

MILEENA

SMOKE

JADE

SIANG

Y RAYDEN LIDERARA LAS FUERZAS DE LA LUZ, REPRESENTANDO A LA TIERRA Y A AQUELLOS BIEN DISPUESTOS A SUS PROPOSITOS.

LIU KANG

SONYA BLADE

JOHNNY CAGE

KITANA

SUB-ZERO

JAX

KUNG LAO

BARAKA

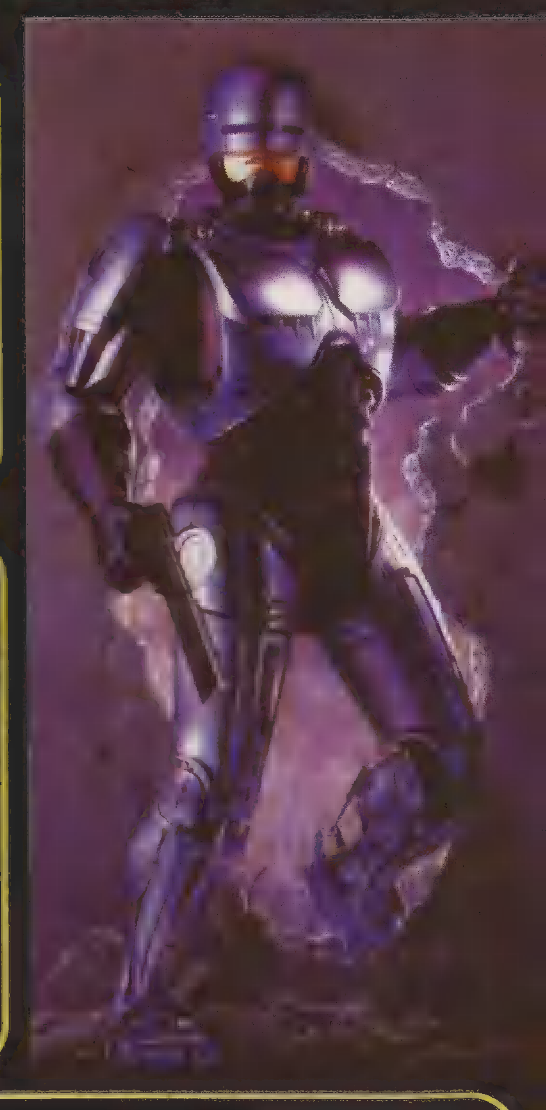
BO

TOP TRICKS

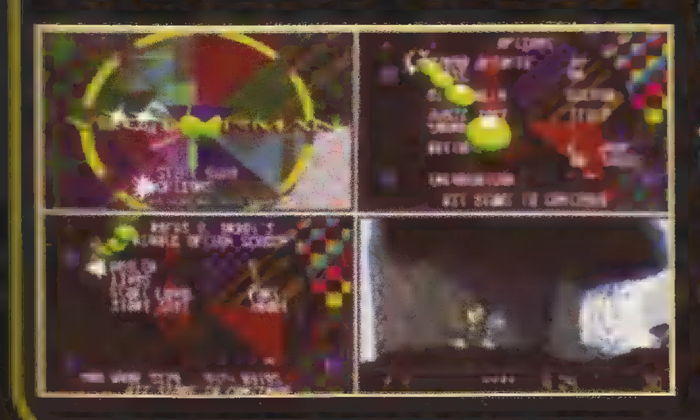
Bienvenidos a la sección de los fanáticos del videogame. Esta vez, los trucos que coparán estas páginas serán pura y exclusivamente para los felices poseedores de una Sega Mega Drive. Sin más que agregar -suponemos que deberás estar ansioso- pasamos directamente a la información.

Robocop vs. Terminator

* 54 vidas: apretá C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Cuando el juego esté en pausa, encontrarás un nivel secreto y 54 vidas.
* Selección de arma: apretá B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B. Hacelo cuando el juego esté pausado y luego apretá Start nuevamente y mantené abajo, A, B y C al mismo tiempo. De esta manera podrás elegir las diferentes armas.
* Turbo Cop Mode: presioná A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. También, cuando el juego esté pausado. Ahora, podrás dar mega saltos.



Vector Man



* En la pantalla de opciones, apretá A, B, B, A, abajo, A, B, B, A. Una nueva pantalla aparecerá con el nombre de Rekus Q. Orbot's Private Options Screen. Cuando esto suceda, podrás elegir las vidas, poder, arma y selección de nivel.

Earthworm Jim 2



* Poné pausa durante el juego y apretá A, B, C, A, B, C, A, B, C. Escucharás un ruidito que te indicará que el truco salió correctamente. Ahora, sacá la pausa y verás que tu energía está nuevamente llena. Este truco sale únicamente dos veces por nivel.
* Pausá el game y apretá C, A, C, A, C, A, C, A. Otra vez escucharás un ruidito -señal que el truco está OK- y tendrás 10 meal-worms. Este truco es más efectivo en la pantalla de Villi People and Circus of the Scars Stages.

Toy Story

* Selección de nivel: en la pantalla de presentación, apretá A, B, derecha, A, C, A, abajo, A, B, derecha, A. Comenzá el juego y poné pausa. Apretá A durante la pausa y pasarás al siguiente nivel.

* Invencibilidad: al llegar al nivel 2, encontrá 7 estrellas y volvé a la caja de los juguetes (toy box, que se encuentra en el principio del nivel). Saltá dentro de ella, agachate y hacelo mientras que la estrella -ubicada en la esquina superior izquierda- gira. De esta manera, ahora sos invencible.





Passwords con el Dr.Grant
Nivel Easy 1: 0 V V V V V T O
Nivel Easy 2: 2 V V V V V T Q
Nivel Easy 3: 4 V V V V V T Q
Nivel Easy 4: 6 V V V V V T S
Nivel Easy 5: 8 V V V V V T U
Nivel Easy 6: A V V V V V T 2
Nivel Easy 7: C V V V V V T 4

Passwords con el Velocirraptor
Nivel Easy 1: G 2 1 G 0 0 1 4
Nivel Easy 2: I 2 1 G 0 0 1 6
Nivel Easy 3: K 2 1 G 0 0 1 8
Nivel Easy 4: M 2 1 G 0 0 1 A
Nivel Easy 5: 0 2 1 G 0 0 1 C





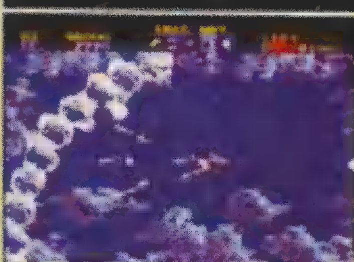
Sonic 2

* Selección de nivel: andá al sound test y escuchá los sonidos 19, 6, 9 y 17. Luego, mantené el botón A y apretá Start en la pantalla del título.



Lightening Force

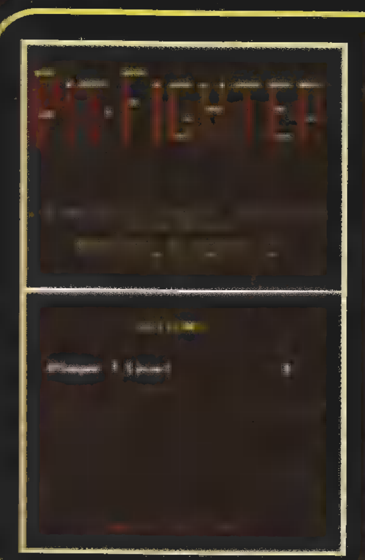




* Usá cualquier arma: empezá jugando normalmente y presioná Start para poner pausa. Luego hacé en tu control: arriba, derecha, A, abajo, derecha, A, C, izquierda, arriba, B, arriba. Luego apretá Start para sacar la pausa y estarán habilitadas todas las armas para que puedas elegirlas.

Shinobi 3

* Shurikens infinitas: para tener este poder, andá a la pantalla de opciones y elegí Shuriken en los efectos de sonido. Elegí Shinobi en la música y Shuriken Hits en la voz. Ahora, andá nuevamente a Shuriken y seleccioná 00 en el número. Esperá y el 0 se transformará en el infinito.



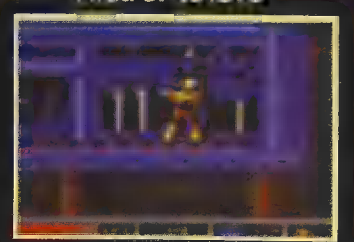
Pit Fighter

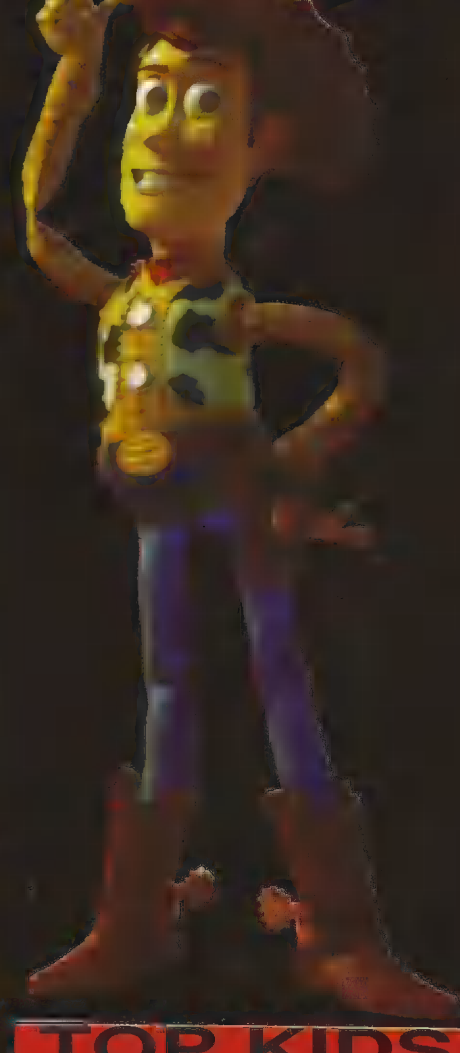
* Secret Options Mode
Para acceder a esta opción, esperá mientras aparece la pantalla del título y apretá simultáneamente los botones A, B y C. Si lo hiciste correctamente, podrás elegir el nivel para empezar el modo práctica o escuchar todos los sonidos.

B.O.B.

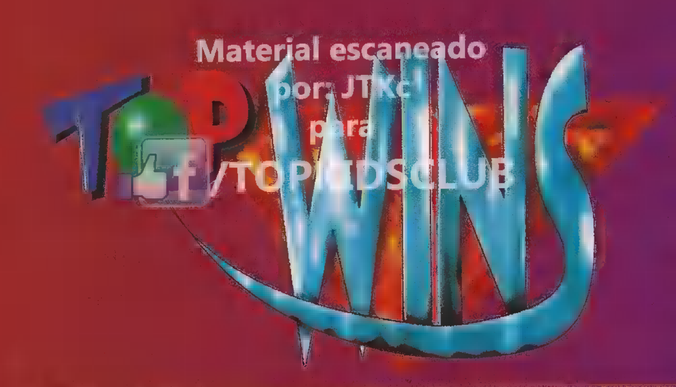
* Passwords
Para el nivel Ultra World.
Area 1: 743690
Area 2: 103928
Area 3: 144895
Area 4: 775092
Area 5: 481376











Un Game Boy o una suscripción por un año. ¡Sí! ¡Leíste bien! En esta página, todos los lectores de Top Kids tienen la oportunidad de ganarse cualquiera de estos dos fabulosos premios. Sea cual fuere el desafío que elijas, remitinos las respuestas a la redacción, Pinto 3574 (1429) Capital.

Record del mes para batir

Por el Game Boy
(tenes que mandarnos una foto tomada sin flash como prueba)
Juego: **MK 3**
Consola: cualquiera
Récord: el máximo kombo (de hits o de porcentaje)



[illegible] Top Kids y ganador del [illegible]

***Eugenio G. Masón* quien respondió al anterior desafío pasando la final de *Toy Story*. Eugenio, comunicate con nosotros para que te lleves tu premio.**



Los [illegible]

* **Daniel Fernández Kuehr** oriundo de Maldonado, Uruguay, quien pasó la final del **MK 3**.

* **Andrés Batti**, de Capital, pasó la final del **Donkey** de SNES.

Top Wins: el nuevo desafío

Como desde hace varios meses, seguimos brindándote la posibilidad de ganarte una suscripción de la revista por un año. Respondé las preguntas que reproducimos a continuación y envialas al concurso Top Wins, el nuevo desafío. Tal como lo hizo **Julio Pablo Saavedra** -domiciliado en Isidro Casanova- quien, a partir de octubre, recibirá **Top Kids** cómodamente instalado en el sillón de su casa.

El desafío [illegible]

1.- ¿Cómo se llaman los protagonistas de Nights?
2.- La editora de Formula One creó otros dos famosos juegos. ¿Cuáles?
3.- ¿Qué famosa guerra recrea el game Escuela de Pilotos?
4.- ¿Qué significa la sigla STI?
5.- ¿Cuál es el truco para seleccionar nivel en el juego Toy Story?





STRYKER
EL RAMBO DEL MORTAL KOMBAT

El Portal que comunica el Outworld con la Tierra fue abierto por Shao Kahn en la ciudad de la cual es oriundo el personaje del Review de hoy. Stryker -que de él hablamos- no fue obligado a ingresar en el kombate. El lo hizo por propia voluntad.
Para nuestro héroe, poseedor de un look completamente americano (gorra de béisbol, guantes al más puro estilo catcher y pantalones símil marine), ingresar al torneo fue algo así como un desafío personal. El se tomó como un asunto propio el tema de defender a su ciudad y a toda la Tierra de los ataques perpetrados por las fuerzas del mal.
Junto con los personajes buenos que integran el kombate, Stryker colabora para derrotar a Shao Kahn y a todos sus aliados. Pero esto no implica necesariamente la alianza de Stryker con otros luchadores que tienen su misma misión (Sonya, Jax, etc). A él le gusta cortarse solo, pelear él contra todos.

EN ACCIÓN
Esta no es la primera vez que Stryker lucha en una guerra. Se dice que en su ciudad natal Stryker fue uno de los pocos sobrevivientes de una gran guerra donde murieron millones de personas. Sus cualidades -garra, fuerza, arrojo- le valieron el reconocimiento de su pueblo quien lo considera algo así como un héroe nacional.
Para kombatir a sus enemigos (Motaro, Sheeva, etc.), Stryker se vale de varias armas elegidas cuidadosamente por él. Estas son: granadas de mano (que él aprendió a manejar durante la guerra) que puede lanzar lejos o cerca de sus contrincantes; un machete, con el que hace trizas a sus enemigos a una distancia cercana y una ametralladora, con la que elimina a su oponente disparándole (fatality).


Aquí vemos a Stryker que está siendo golpeado por Sub Zero.

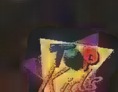


Esta es la pantalla de selección de personaje. Stryker está entre ellos esperando que vos lo elijas.

TOMAS Y MOVIMIENTOS ESPECIALES

Club toss:
En esta toma, usaremos el machete enganchando a nuestro oponente y haciéndolo volar por los aires. Si tu oponente se defiende, estarás expuesto a cualquier tipo de ataque.

Grenade Attacck:
Como te dijimos anteriormente, Stryker puede lanzar granadas lejos y cerca de su enemigo. Para poder lanzarla lejos, tendrás que oprimir abajo, atrás y el botón de piña alta. Para arrojarla cerca, deberás hacer lo mismo pero con el botón de piña baja.



Una doble página exclusivamente tuya. Para que nos des tu opinión acerca de la revista, para que nos hagas pedidos, expreses agradecimientos o, sencillamente, para que te comuniques con otros chicos que ofrecen algo para canjear o vender, o para que te conectes con aquellos que andan a la pesca de tal o cual game. El único trámite a cumplimentar para aparecer en estas páginas es remitirnos tu carta a Pinto 3874 (1429), Capital. Tu sección, o sea, Bla, bla, bla.



Aportes para Top Kids

Ante todo las disculpas del caso para **Federico Pedrozo** (14), lector formoseño fiel a **Top Kids**, a quien le debemos una por el atraso con que publicamos su carta.
Fede dice que la revista "es muy buena, pero que tengo algunas sugerencias y preguntas". Por ejemplo, subraya que en los últimos números "noté una disminución en las páginas". Te contamos, Federico: para bajar el precio de la revista, tuvimos que hacer algunas modificaciones en lo que se refiere a los costos. Por esta razón, tuvimos que sacar algunas páginas. Pero creemos que a pesar de ello pudimos mantener la esencia de **Top Kids**, tal como les gusta a nuestros lectores.
Además de lo expresado, nuestro lector formoseño solicita una sección exclusiva de deportes de games -suponemos que el mes pasado se habrá puesto contento ya que dimos dos juegos de deportes en nuestras secciones Top News y Juego del Mes y, en cuanto a lo que decís de hacer una sección de Preview, te contamos que nuestras Top News están muy emparentadas con esta idea.
Por lo pronto, Fede, te damos las gracias por todos los aportes que formulás para **Top Kids** y agradecemos los saludos con que te despedís al final de tu carta. ¡Ah! Las preguntas ya están en lista de espera para la sección Top Questions. Y saludos a todos tus amigos que te ayudaron a escribir esta misiva.

Ningunos haraganes

Recibimos la carta de **Alejandro Juan López** de Morón, Pcia. de Buenos Aires.
Ale aprovecha su misiva para mandar interrogantes a la sección Top Questions y pide que "por favor, ¡publiquen los trucos que les pedí! Yo siempre compro **Top Kids** -continúa- y les digo que, si son buenos, ¡publiquen todo lo que les pido! Esperé a que rebajaran el precio para comprarla pero, por favor, no sean haraganes y después no contesten nada, ni un renglón".
Te contamos, Ale, que si a veces no aparecen las respuestas a determinados lectores -amén del atraso de nuestra correspondencia que siempre mencionamos y por el cual pedimos disculpas-, es porque las mismas preguntas se repiten en distintas cartas. Como Top Questions es una de nuestras secciones más requeridas, tratamos de dejar contentos a todos. Palabra de honor que no es de haraganes ni de mala onda que no nos podemos poner al día con esa sección.

De La Quiaca a Buenos Aires

Directamente desde uno de los lugares más lindos de la Argentina -La Quiaca- recibimos la carta de **Aníbal Darío Lamas** (15) quien nos expresa su placer y su descontento -los dos juntos- porque al tiempo que lamenta la ausencia de los muñecos, se pone contento porque puede comprar la revista debido a la baja del precio.
Además, afirma que en comparación con **Top Kids**, "las revistas extranjeras le parecen truchas", agregando que "nunca me voy a acostumbrar a otra revista".
La buena onda de Aníbal para con **Top Kids** no termina aquí y todos los que hacemos la revista agradecemos tus palabras.
Pero lo que te queremos decir, Aníbal (como a muchos otros chicos que nos hacen el mismo pedido) es que no podemos responder las cartas en forma particular. Lo único que está a nuestro alcance es utilizar este medio para comunicarnos. No te queremos defraudar -tal el pedido que hacés en la carta, en caso de que no te respondamos personalmente- pero imaginate que es muy difícil responder los millones -¿nos creerías miles?- de cartas que llegan diariamente en forma personal. Las preguntas, ya fueron para Top Questions.

Cortitas:

* **Pedro A. Iagreze** manda graffities, dibujo, Top Questions, clasificados y pregunta por los muñecos. La respuesta: no podíamos bajar el precio de **Top Kids** si seguíamos con los muñecos. Lo demás, tiempo al tiempo. Lentamente, todo será publicado y/o respondido a través de las páginas de la revista. (Uno de los graffities ya salió el mes pasado).
* **Julián C.Borrelli** califica de excelente a **Top Kids** (¿no será mucho?) y dice que se puso contento con la

CLASI-GAMES

SI TENÉS GANAS DE CANJEAR, COMPRAR O VENDER ALGÚN GAME, CONSOLA O LO QUE SE TE OCURRA -SE ACEPTAN DISCOS, CASETES, REVISTAS-, PODÉS ENVIARNOS A NUESTRA REDACCIÓN TU CLASIFICADO. Y LO MÁS COPADO, COMPLETAMENTE GRATIS. EL PROCEDIMIENTO ES SENCILLO: RECORTÁ EL CUPÓN QUE REPRODUCIMOS EN ESTA MISMA PÁGINA, MARCÁ EL RUBRO QUE TE INTERESA Y, EN LOS CASILLEROS, DETALLÁ BREVEMENTE Y CON LETRA CLARA DE QUÉ SE TRATA.

RUBRO: NOSOTROS CANJEAMOS

CANJEO UN FAMILY CON EL CARTUCHO DE 40 EN 1, 20 EN 1 Y LOS LOCOS ADAMS, TODO ESTO, POR UN SATURN Y EL ULTIMATE. SI TE CABE, COMUNICATE CON **CRISTIAN ILLANES**, PJE DORREGO S/N UNQUILLO (5109), CÓRDOBA. O VÍA TELEFÓNICA EN EL 88762.

* MIS 3 JUEGOS DE FAMILY - INDIANA JONES, 4 EN 1 PARA PISTOLA Y UNO DE LUCHA- POR ALGUNOS DE SEGA. ESCUCHO OFERTAS EN EL 656-7202 Y, POR ESCRITO, EN AGUSTÍN DE ELZA 1034 (1704), RAMOS MEJÍA, PCIA. DE BS.AS. MI NOMBRE ES **PABLO GONZÁLEZ.**

* EL CARTUCHO DE SUPER NINTENDO KEDORAGE Y REVISTAS TOP KIDS NROS. 11, 18 Y 20, TODO EN EXCELENTE ESTADO. TODO ESTO, POR GOAL 2 DE SUPER NINTENDO. LOS INTERESADOS PUEDEN COMUNICARSE CON **MARTÍN LÓPEZ** ESCRIBIENDO A OBISPO TREJO 2244, BO. DANÉS, RÍO GRANDE (9420) TIERRA DEL FUEGO. SU TELÉFONO ES EL (0964) 22922.

* UN FAMILY CON 42 JUEGOS INCLUIDOS CON PISTOLA Y LOS SIGUIENTES CARTUCHOS. SUPER MARIO 3, ROBOCOP 3, SNOW BROS., AVENTURA EN LA ISLA, MONSTER TRUCK RALLY. LO CANJEO POR UN SEGA CON UN CARTUCHO CUALQUIERA, PERO BUENO. **JOSÉ JAVIER MURO** ESCUCHA OFERTAS EN EL (0865) 81-847 O, POR CORREO, EN CORONEL PRINGLES 780 (4152), AGUILARES, TUCUMÁN.

* EL JURASSIC PARK (RAMPAGE EDITION) POR EL X-MEN 2. LOS DOS DE MEGA. LOS INTERESADOS PUEDEN PREGUNTAR POR **SEBASTIÁN ROBLES** EN EL 306-7618.

RUBRO: USTEDES VENDEN

LOS SIGUIENTES TÍTULOS DE FAMILY GAME: TOM Y JERRY, CAPITÁN PLANETA, SUPER MARIO 3, BATMAN 2, INDIANA JONES, 42 JUEGOS (NO HAY REPETIDOS), 299 JUEGOS Y BUILT TO WIN. TODO A 90$. LOS INTERESADOS PUEDEN COMUNICARSE CON **LUCAS GUASCONI** LLAMANDO AL (0534) 96-126 O ESCRIBIENDO A TUCUMÁN 456, IDIAZABAL (2557), CÓRDOBA.

* UN FAMILY CON JUEGOS. PARA MÁS DATOS, PUEDEN COMUNICARSE AL (097) 451127 O ESCRIBIR A AV. SEGUÍ 433 (9001), RADA TILLY, CHUBUT. A NOMBRE DE **FEDERICO IAGREZE.**

* 1 SEGA GENESIS CDX - SONIC CD - ECCO CD - ARCADE CLASSICS CD (5 JUEGOS)- DRAGON´S LAIR CD - VIRTUA RACING - EL REY LEÓN MK II, STARGATE Y OTROS, MÁS LA CAJITA PORTACARTUCHOS (8). TODO A 670$. SI TE INTERESA, COMUNICATE YA CON **JAVIER LEIVA** AL (021) 537771 O VÍA CORREO A LA CALLE 20 Nº 2190 (E/76 Y 77), LA PLATA.

* UN CASETE DE FAMILY DE WORLD CUP SOCCER 5, 72 EN 1, 42 EN 1, MI POBRE ANGELITO, LAS TORTUGAS NINJA Y 18 EN 1. LOS INTERESADOS PUEDEN COMUNICARSE CON **PABLO ALEGRE** AL 485-1742 O AL 694-0158.

RUBRO: YO BUSCO

EL FIFA ´96 PARA SEGA. INTERESADOS EN VENDERLO, PUEDEN COMUNICARSE CON ALEXANDER BOGGIO AL 781-6910, O ESCRIBIENDO A MONTAÑESES 2622 (1428), CAPITAL.

baja de precio ya que el muñeco no le interesaba. Las preguntas, ya pasaron a la sección correspondiente.

* **Cristian Damián Barrientos** (12) dice que "en primer lugar, la revista está muy buena y me gusta la sección Bla, bla, bla y Top Tricks". Gracias Cristian. Las preguntas ya fueron para Top Questions.

* **Julieta Merina** (14) representa a nuestras lectoras durante este mes. Envía las mejores ondas para la redacción y pide a Bon Jovi en la Historia del Top Rock. Te contamos, Julieta, que el informe de la banda liderada por John ya salió el año pasado. Y de yapa, hace unos meses, también sacamos un póster que, suponemos habrá arrancado los suspiros de todas nuestras lectoras.

GRATIS clasi-games

YO BUSCO | VOS OFRECÉS | EL COMPRA | NOSOTROS CANJEAMOS | USTEDES VENDEN

Marcá el rubro donde querés publicar tu clasificado.
Escribí lo más sintéticamente posible a: PINTO 3574 (1429) CAPITAL

Nombre y Apellido: .... Cód. Postal ....
Domicilio: .... Loc. .... Edad. ....
Provincia: .... TEL. ....



TOP RANKING

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	MARIO RPG	IGUAL
2	KEN GRIFFEY JR´S WINNING RUN	ENTRA
3	TOY STORY	BAJA
4	EARTHWORM JIM 2	ENTRA
5	FINAL FIGHT 3	SUBE
6	WILD GUNS	ENTRA
7	REVOLUTION X	IGUAL
8	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE	IGUAL
9	MORTAL KOMBAT 3	IGUAL
10	SUPER MARIO WORLD 2	ENTRA

SONY PLAYSTATION

1	TOH SHIN DEN 2	
2	RESIDENT EVIL	IGUAL
3	TEKKEN 2	IGUAL
4	X-MEN	IGUAL
5	CHRONICLES OF THE SWORD	ENTRA

GAMEBOY

1	TOY STORY	SUBE
2	OLYMPIC SUMMER GAMES	
3	KIRBY´S BLOCK BALL	BAJA
4	KILLER INSTINCT	IGUAL
5	POCAHONTAS	BAJA

MEGA

1	MORTAL KOMBAT 3	IGUAL
2	EARTHWORM JIM 2	IGUAL
3	PGA GOLF TOUR 3	IGUAL
4	POCAHONTAS	ENTRA
5	MICRO MACHINES 2	ENTRA

GAME GEAR

1	POWER RANGERS 2	
2	MORTAL KOMBAT 3	
3	BATMAN FOREVER	
4	RETURN OF THE JEDI	
5	BUGS BUNNY IN THE DOUBLE TROUBLE	

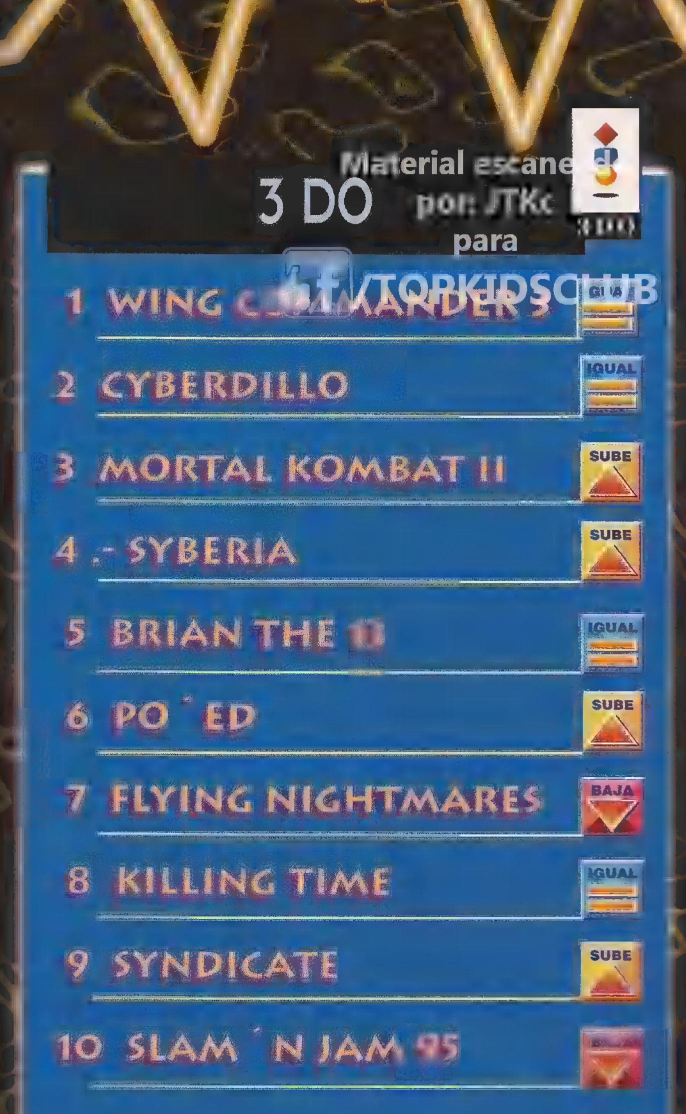
PC

1	COMMAND AND CONQUER RED ALERT	IGUAL
2	UFO 3	SUBE
3	TIME COMANDO	ENTRA
4	BAD MOJO	BAJA
5	CHRONICLES OF THE SWORD	






3 DO



SEGA SATURN

1 MORTAL KOMBAT 3 ULTIMATE — IGUAL
2 X-MEN — IGUAL
3 EURO ´96 — ENTRA
4 CLOCKWORK KNIGHT 2 — SUBE
5 SEGA RALLY — ENTRA



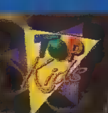
Ranking Internacional

1 YOU LEARN — ALLANIS MORRISET — ENTRA
2 ROOTS BLOODY ROOTS — SEPULTURA — IGUAL
3 SALVATION — THE CRANBERRIES — IGUAL
4 TORNADO OF SOULS — MEGADETH — IGUAL
5 ROCANROL TODA LA NOCHE — RIFF — IGUAL
6 I ´M FREE TO DECIDE — THE CRANBERRIES — ENTRA
7 THE GREAT SOUTHERN TREND — PANTERA — IGUAL
8 MAN ON THE EDGE — IRON MAIDEN — IGUAL
9 DIGGING THE GRAVE — FAITH NO MORE — IGUAL
10 PUNISHMENT — BIOHAZARD — IGUAL



Ranking Nacional

1 MARIPOSA [illegible] DEL PAÍS — PATRICIO REY Y SUS REDONDITOS DE RICOTA — SUBE
2 WELCOME TO THE JAGUAR HOUSE — THE ILLYA KURYAKI AND THE VALDERRAMAS — IGUAL
3 CASTIGADOR — MALON — IGUAL
4 NEGRA ES MI ALMA, NEGRO MI CORAZÓN — LA RENGA — BAJA
5 CRANEOS ROTOS — [illegible] SOBREVIVIENTES — SUBE
6 SOLO POR SER INDIOS — ANIMAL — IGUAL
7 ABARAJAME — THE ILLYA KURYAKI & THE VALDERRAMAS — SUBE
8 BOICOT ANTINATURAL — FUN PEOPLE — IGUAL
9 BLUES DE LA LIBERTAD — PATRICIO REY Y LOS REDONDITOS DE RICOTA — ENTRA
10 DAR ES DAR — FITO PÁEZ — ENTRA



NOTICIAS TOP SECRET

Otro mes en el que les traigo las últimas y más interesantes novedades y rumores que circulan en los pasillos de todas las empresas más importantes de la industria. Este mes es especialmente importante para La Sombra y para todos los gamemaniacos del planeta, ya que faltan pocos días para que las tres principales empresas en el mundo del videogame estén compitiendo cara a cara. Claro, me refiero a la salida del Nintendo 64 este 30 de septiembre.

ZONA NINTENDO

Exclusivas fotos del Frakboy; pero atención, que todavía falta bastante para su arribo a estas pampas.









Bueno, unas cuantas horas más y comienza el futuro... Mientras tanto, a La Sombra (o sea, yo) le llegan al oído rumores de todo tipo. Escuché de una muy confiable fuente que no puedo revelar (bueno, me debo a mis lectores... fue Miyamoto San en persona), que la producción de la secuela del INCREÍBLE Super Mario 64 ya empezó a ser producida, ya que el mago de Nintendo sólo usó un 60% del poder de "la bestia" -N 64-, y dejó muchas y muy interesantes cosas en el tintero, las que piensa usar en esta secuela. Se dice que sería programada para el misterioso 64 DD o Bulky Drive. Anótenme. Sin embargo, vamos a tener que esperar para experimentar esta joyita. Mis contactos calculan a fines del '97. Yoshi 64 fue también confirmado por el maestro y, según él, se trata de un juego bidimensional con gráficos en 2,5 D. Sin importar lo que haya querido decir, si hay alguien que pueda lograr un juego en "2,5 D" ese alguien es él. Más para el 64 DD. El Zelda sería parecido en formato al S Mario 64, pero claro, con características de acción y RPG. ¡Ah! Y casi me olvido: F-Zero 2 está también en producción.

Se anunció que tres de los juegos para el N64 pasarían de 64-Megas a 96. El primero es el Killer Instinct 64, que al parecer tendrá tres nuevos personajes. Los otros son el Shadows of the Empire de Star Wars y el Mortal Kombat 64.

Según mis espías, Square vuelve a trabajar para Nintendo y parece que Konami ya firmó para hacer un nuevo Castlevania, un RPG y uno de fútbol para el N64.

Virgin Interactive mostró fotos del juego Freak Boy. Al parecer, el game es excelente, y según la empresa que lo lanza es una experiencia inigualable. Todavía faltan unos meses para que esté listo (saldrá a principios del '97), pero los gráficos y especialmente las texturas parecen de lo mejor.

Para el SNES se mostraron fotos que dejaron a todo el mundo boquiabierto. Sí, parece que Nintendo le pidió a Capcom que haga el Street Fighter Alpha 2 para el eterno aparatito, pero lo sorprendente es que parece que se lo aguanta. Lo que se vio estaba bastante bien...



MK4!!!!!!!!!



Sí, me llegaron [illegible] del MK4. Según [illegible], el board de este game deja al del VF3 en [illegible] de salida. Dicen que [illegible] un millón y medio de polígonos con [illegible]. Saldría a principios del '97 y luego le seguirán versiones para el N64 y Playstation en el último trimestre del mismo año. Por supuesto, la [illegible] de este game sería en 3-D. Esto es todo por este mes, pero te espero con todas las novedades de tu hobby preferido en [illegible] de [illegible] información. Y [illegible] te lo dijo primero La Sombra, [illegible].



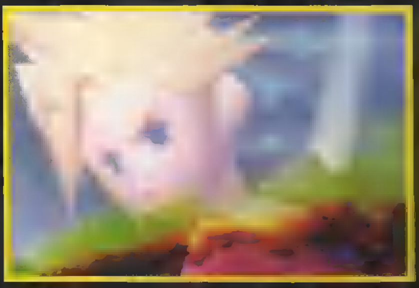
ZONA SONY

Parece que Sony va a lanzar alguno de sus más famosos RPG, el Arc the Lad 1 ó 2 en estas costas americanas en poco tiempo. Pero lo interesante es que quizás (y muy inteligentemente, si es el caso) la empresa se decida por lanzar AMBOS juegos en un mismo estuche, como una aventura doble. Ojalá.

Con respecto al Tekken 2, que fue recientemente lanzado en Japón para el sistema Playstation, parece que se vendieron más de 400.000 copias sólo en cuestión de días. Es por esta razón que la compañía que lo lanza, Namco, decidió postergar la salida de la versión hogareña de Soul Edge, el impresionante game de lucha, para septiembre en la tierra del sol naciente y recién a principios del '97 en lo que se refiere al sur del cono sur.

Se dice que con la versión del increíble game de lucha de Square para el Playstation, Tobal Nº 1, Square y Sony decidieron incluir un demo del Final Fantasy VII. Inteligente jugada, ya que calculo que mucha gente se comprará el CD sólo por el demo...

Mientras que Nintendo y Sega buscan introducir sus máquinas definitivamente en el mercado, sé que Sony está pensando en un sistema Playstation portátil que costaría alrededor de $400 en USA. Aunque en este momento son sólo rumores, no te sorprendas, en cuestión de meses te cuento más al respecto...



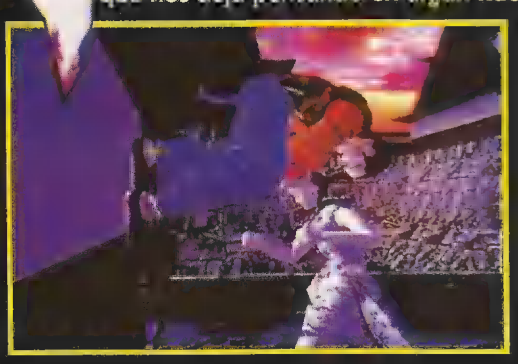


Si los rumores son ciertos, estarás jugando un demo de Final Fantasy VII en cuestión de días.

ZONA SEGA

Este es un mes muy especial en esta zona. Por empezar, te puedo contar acerca del aparato para Saturn que te conectará a Internet. Esto ya es un hecho: saldrá alrededor de fin de año, no costará en nuestro país más de $300, y podrás jugar demos de games o enterarte de lo último en lo que se refiere a Sega. Suena MUY bien. Me anoto.

Después de mucho investigar, llegué a enterarme de que el game WarGods de Midway tendrá una versión especial para el planeta de Sega. Con respecto a otra novedad, Sega prometió una versión del game Virtua Fighter 3 para el Saturn. Lo gracioso de esto es que el presidente de Sega, Tom Kalinske repetía una y otra vez: "Sony y Nintendo no pueden hacer esto en sus máquinas". Bueno, por cuestiones de licencia es cierto, pero ciertamente no se pueden hacer un millón de polígonos mapeados con Trilinear-interpolation y Gourad-shading en el Saturn, Tom. Lo que nos deja pensando en algún nuevo tipo de tecnología para el Saturn.





El VF3 nos muestra qué tan lejos pueden llegar los polígonos.

II Concurso Top Kids Comics



He aquí la obra ganadora de nuestro gran certamen. Felicitaciones a Luciano Vecchio. ¿Y qué más agregar? Mejor leamos Seamus vs. Ahaba, título original que nuestro dibujante-guionista eligió para su obra.




LOS ARTISTAS
MARIANO 10 años
SANCHEZ
25 DE MAYO
Jorge Francisco
ticcire 12 años
trenque Lauquen
I ♥ Sega
Rafael Fra
villa del
Córdoba
JUAN MANUEL
HAEDO
12 AÑOS
SEGA
OutRunners
SEBASTIAN
CUDOS
ROSARIO


LOS DIBUJANTES TIENEN SU ESPACIO EN TOP KIDS. LOS ARTISTAS ES LA SECCIÓN A LA QUE TENÉS QUE ESCRIBIR EN CASO DE QUE DESEES QUE TU OBRA DE ARTE SEA EDITADA. LA PROPUESTA ES ENSOBRARLA Y ENVIARLA A PINTO 3574 (1429) CAPITAL.
KEN LOBB
TENGO 8 AÑOS
Y PA ALTA
KILLER INSTINCT 2
MATÍAS ESEQUIEL MORICONI
BELGRANO
BAM BAM
GERMAN ROMAGNOLI (9)
(BSAS) MARTINEZ
JUAN MANUEL BARTH, 14 AÑOS MORON.
M EENA
TOP Kids



La creación del SONIC'S

LUEGO DE DOS AÑOS, LA SECUELA DE LA SERIE *SONIC*, QUE FUE Y ES EL MAYOR ÉXITO PARA EL SISTEMA MEGA, COMENZÓ A SER PROGRAMADA POR EL GRUPO AMERICANO DE SEGA. ÉSTE ES UN SALTO IMPORTANTE PARA EL MÁS FAMOSO PUERCOESPÍN, YA QUE PASA DE LAS CONOCIDAS 2-D AL INCREIBLE MUNDO DE 3-D. DEBIDO A ESTE DRÁSTICO CAMBIO, EL TITULO PENSADO PARA ESTE NUEVO GAME NO ES SONIC 4 (COMO TODO EL MUNDO HUBIERA SOSPECHADO), SINO QUE SE OPTÓ POR SONIC X-TREME. EN LAS PRÓXIMAS LÍNEAS, EL PRODUCTOR DE ESTE GAME TE CUENTA CÓMO SE HIZO *SONIC X-TREME* Y CUÁL ES EL SECRETO DE SU EXITO.

TOP KIDS: Su grupo de programadores, ¿ha trabajado ya en algún proyecto Sonic?

MIKE WALLIS: Sí, STI (Sega Technical Institute) es el responsable de Sonic 2, Sonic 3 y Sonic & Knucles.

TK: En su opinión, ¿por qué Sonic se ha convertido en un personaje tan popular?

MW: Esto es muy difícil de explicar. Sonic es un personaje "cool" y refleja precisamente esa actitud. Quizá sea por eso que la gente se siente atraída por él. ¿Cómo explicarles? Sonic no es del estilo Mickey Mouse o esos personajes queribles. No sé... ¿Cómo puedo definir "cool"...?

TK: ¿Cómo se siente el hecho de tener el destino de uno de los personajes más grandes de la historia de los videojuegos de todos los tiempos en sus manos?

MW: Es extremadamente excitante. El equipo entero tiene muy presente esto, cosa que es buena, porque los mantiene muy motivados. Trabajan hasta tarde en la noche y eso es extraño, ya que, comúnmente, como productor tengo que estar constantemente presionando al equipo para que trabaje. Pero en este proyecto no sucede lo mismo de siempre. Sin embargo, yo los ayudo lo más posible, controlando el avance del proyecto y asistiendo o aconsejando a las distintas áreas de producción. Pero también debo decir que tengo mucha suerte de trabajar con un equipo tan talentoso y maravilloso. Desde Alon, el director técnico, que más allá de ser brillante en su área aporta ideas para el diseño, pasando por el increíble trabajo artístico de Andrew, hasta Chris Senn, con una capacidad de creación como ninguna otra. Esto es realmente un trabajo de equipo y esta nueva versión de Sonic es la mejor prueba de lo que les cuento.

TK: Más allá de pasar el formato de 2-D a 3-D, ¿qué otro cambio drástico implementaron?

MW: El resultado final que queremos conseguir es que el juego sea divertido. La jugabilidad tiene que ser de primera calidad. Pero también tenemos que mantener la imagen de Sonic bien alta. Él es "cool", así que debe hacer cosas "cool", por lo tanto tiene un par de movimientos nuevos. Por otro lado, prestamos especial atención al área gráfica, ya que la serie Sonic siempre se caracterizó por gráficos geniales y creemos que X-Treme tiene que conseguir justamente eso. Y, claro, la velocidad... Con Sonic se trata de ser rápido. Este último punto es fundamental.

TK: ¿Cuáles son los aspectos que se deben mantener de los juegos pasados de Sonic en X-Treme?

MW: Los tres aspectos son: velocidad, gráficos y jugabilidad. Pero esta vez los pasamos a un nuevo nivel.

TK: ¿Que ventajas ve que tiene el Saturn sobre otras plataformas?

MW: La principal ventaja del Saturn es su diversidad. Es bueno para las dos cosas, los sprites y la geometría, lo que favorece especialmente en este proyecto.

TK: ¿Cómo planean usar estas ventajas del Saturn?

MW: Bueno, como es 32-bits, por supuesto que vamos a hacer el game en 3-D. El mundo va a estar completamente realizado por polígonos mapeados, mientras que los objetos y personajes (Sonic incluido) serán sprites modelados en 3-D.

TK: En el área del desarrollo del game, ¿hay algo





que hayan incluido en esta nueva versión que ninguna otra de la serie posea?
MW: Bueno, como ya te dije: Sonic tendrá nuevas tomas. Pero uno de los aspectos más importantes que decidimos incluir fue la capacidad que tiene el personaje de utilizar los anillos para defenderse. Pensamos que era ridículo que Sonic sólo recolecte los anillos como en los otros juegos. Ahora forzamos al jugador a decidirse a mantener los anillos (que son la esencia de la vida de Sonic) o a utilizarlos para defenderse. También incluimos cosas que se consideran "cool" hoy en día, como el salto bungee o el surfing.
TK: ¿Cómo piensa Sega ayudar a este título?
MW: Tenemos un apoyo del 100% de parte de la empresa. Tanto desde el marketing -con el que no se piensa reparar en gastos-, como desde la producción, ya que si necesitamos más gente, la tendremos.
TK: Descríbanos la jugabilidad de Sonic X-Treme.
MW: Bueno, Sonic tendrá una completa libertad de movimiento. Podrá correr en cualquier dirección de la pantalla. Por supuesto, tendrá el spin dash y podrá correr y agacharse. Además, atacará rodando como siempre, o con los nuevos movimientos, como arrojar anillos. Habrán áreas secretas, bonus y algunas zonas donde sacará provecho de su velocidad. También hay un par de sorpresitas en el área de la jugabilidad que todavía no podemos mencionar...
TK: Por último, ¿cómo lo compararía con otro juego en 3-D para el sistema como es el Bug?
MW: Será parecido al Bug, en cuanto a que Sonic también tendrá mundos 3-D, pero a diferencia del primero, no estarás limitado por caminos lineales. Repito que habrá total libertad, así como también física realista para los movimientos.



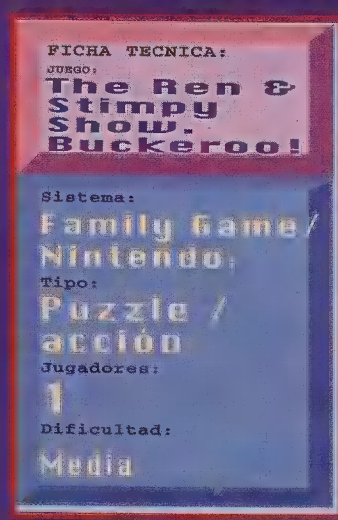


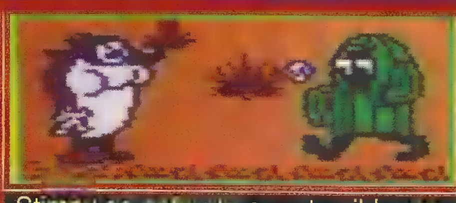
Ren & Stimpy Show Buckeroo$!

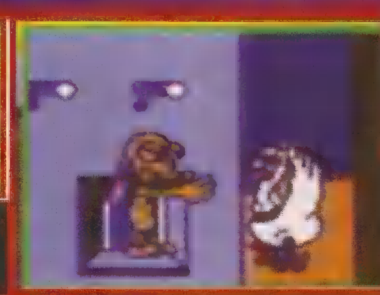
Porque ustedes lo pidieron, seguimos brindándoles la mejor información de family. Esta vez, nos explayamos sobre dos juegos geniales para este sistema: *The Ren & Stimpy Show. Buckeroos!* y *The Jungle Book*. Pero no te entretenemos más con estas líneas. Vamos directo al grano con lo que a vos te interesa.

Ren & Stimpy, dos famosos personajes del dibujo animado dicen presente una vez más en un video game, y en esta ocasión para el sistema Family Game o el Nintendo de 8-bit. Las caricaturas de este ratón (Ren) y este gato (Stimpy), se caracterizan por ser muy graciosas y asquerosas, ya que ellos están constantemente haciendo cosas repugnantes, como sacarse mocos, eructar y vomitar, entre otras cosas, lo menos, llamativas. Como ya te imaginarás, este juego será tan divertido como esta espectacular serie animada.

El game tiene una gran dosis de acción, mezclada con grandes situaciones problemáticas que tendrás que resolver con ingenio. Los gráficos son muy buenos y variados, con una gran definición y colorido. Todo está ambientado tal y como se ve en la tele. Otra de las cosas que tienen que ver con los dibujos es la música, que también puede rotularse de excelente. Lamentablemente sólo permite un solo jugador y tendrás que elegir a uno de los dos personajes para jugar y atravesar los gigantescos ocho niveles que comprende el juego. Entre estos ocho niveles se encuentran tres pertenecientes a la serie de dibujos de la televisión: "Space Madness", "Out West", y "Robin Hoek". Un detalle: Al igual que en el game para Super Nes, llamado *Veediots*, Buckroos está basado por completo en los dibujos animados originales. Stimpy, el causante de casi todos los problemas que tienen estos chicos, luego de investigar durante horas en su laboratorio, dice ¡Eureka!, como es común en él, al realizar un increíble descubrimiento: The Gametron 5000. Este extraño nombre pertenece a un extraño juego creado por Stimpy que, en vez de ganar puntos, se gana dinero. Ren, el ambicioso chihuahua, exclama ¡vamos a ser ricos...ricos!!, y decide comenzar a jugar lo antes posible. Las finanzas de este gato y este ratón quedan en tus manos. THQ, editora de este fantástico game, te propone conducir a estos dos graciosísimos personajes a través de espectaculares pantallas para lograr su objetivo. No te olvides, The Ren & Stimpy Show Buckeroos es un título que no tenés que dejar de ver.


FICHA TECNICA:
JUEGO: The Ren & Stimpy Show. Buckeroo!
Sistema: Family Game / Nintendo.
Tipo: Puzzle / acción
Jugadores: 1
Dificultad: Media


Stimpy se enfrenta a un temible cactus al cual ataca con una de sus armas.


Ren, el intrépido chihuahua, lucha por enriquecerse.

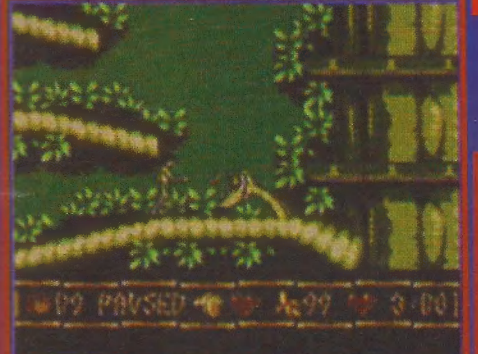

Nuevamente Stimpy, que ahora se encuentra en una pantalla situada en el desierto.


Stimpy se enfrenta al jefe final del nivel, el sheriff del pueblo.



Especial Family Game

The Jungle Book



Mowgli se encuentra peleando con la terrible víbora Kaa. Esperemos que salga sano y salvo.


ITEMS TO FIND
1) Double Banana
2) Boomerang
3) Shield
4) Energy Grapes
5) 1-Up
6) Clock (more time)
7) Gems to collect
8) A shovel.

Estos son los ocho ítems que encontrarás a lo largo de las pantallas de este game.

Mowgli, un niño salvaje en acción.

Virgin, la prestigiosa empresa creadora de este game, no sólo para Family y Nintendo sino también para los sistemas de 16-bit, como por ejemplo el Super Nintendo, demuestra su gran capacidad poniéndole espectaculares gráficos, música y animaciones a esta conocida historia perteneciente a los dibujos animados, el cine y la literatura. Estamos hablando de The Jungle Book, en castellano -seguimos demostrando nuestro amplio conocimiento del idioma de Shakespeare-, El libro de la selva.

Este juego nos personifica en un valiente personaje llamado Mowgli que, como todos sabemos, fue encontrado cuando era un bebé, flotando a orillas de un río por una pantera llamada Begheera, la cual llevó al pequeño hasta una familia de lobos. Ellos, a su vez, adoptaron a la criatura hasta que creció y se convirtió en un pequeño "Tarzán", por así decirlo. Mowgli desea volver a su pueblo, con humanos. Vos sos el encargado de conducirlo a través de la peligrosa selva hasta llegar a su vieja casa. En tu camino deberás derrotar a muchos de los personajes del dibujo animado, como Kaa, la malvada víbora; King Louie; y Shere Kahn, el más feroz y peligroso tigre de la selva. Gracias a todo el tiempo que vivió en la selva, Mowgli se valerá de muchos de los objetos que hay en ella para defenderse y así llegar a cumplir su sueño. Algunos de ellos son las bananas, boomerangs, frutas que le darán energía, lianas, entre otras cosas. También incluye un nivel de bonus al cual podrás ingresar agarrando un ítem especial llamado "shovel".

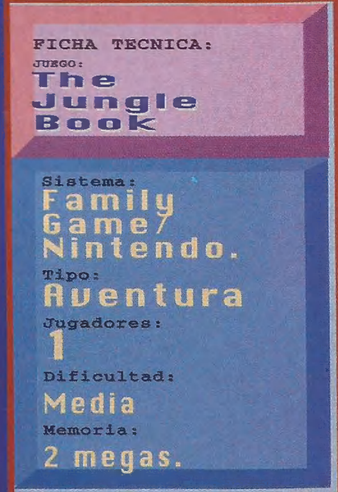
En los quince niveles que tiene este largo y divertidísimo juego, tendrás que agarrar unas gemas que te permitirán pasar de uno a otro. En algunas ocasiones esto trae algunos problemas, pero lo que te recomendamos es que no pierdas la calma. De acuerdo con tu habilidad, podrás ajustar la dificultad con tres niveles diferentes. También, en las opciones podrás testear los diferentes sonidos que tiene el game, que son muy buenos, y también podrás ponerle o sacarle la música. Los gráficos son más que buenos, todos ambientados en la jungla. Otro factor fundamental, que termina de darle todas las ventajas necesarias a este game es el control, que también es buenísimo. Y bueno, ¿qué más podemos decirte?...Probalo. Seguramente, no te va a defraudar.

Mowgli, solo en la inmensidad de la selva.



En esta ocasión, el pequeño "Tarzán" está siendo ayudado por un gran elefante.




FICHA TECNICA:
JUEGO: The Jungle Book
Sistema: Family Game/ Nintendo.
Tipo: Aventura
Jugadores: 1
Dificultad: Media
Memoria: 2 megas.

III Concurso Top Comics por 200 pesos

Y ahora, Ciencia Ficción

EL ÉXITO DE LOS DOS CONCURSOS ANTERIORES NOS LLEVA, HOY, A PROPONER UN TERCER CERTAMEN PARA DIBUJANTES Y GUIONISTAS. ¿EL TEMA DEL MES? LA CIENCIA FICCIÓN. SI TE CABE PARTICIPAR, TENÉ EN CUENTA QUE HASTA EL 20 DE OCTUBRE TENÉS TIEMPO PARA ENVIARNOS TU HISTORIETA A PINTO 3574 (1429) CAPITAL. CLARO, TENÉS QUE HACERLO DE ACUERDO CON LAS BASES QUE TE DAMOS A CONTINUACIÓN. ¡AH! Y UNA NOVEDAD PARA ESTA OCASIÓN: ADEMÁS DEL PREMIO MAYOR -LOS 200 PESOS CONVERTIBLES-, LES ANTICIPAMOS QUE LAS CINCO PRIMERAS MENCIONES TENDRÁN UN JUEGO DE MESA -EL PICTIONARY PARTY, INDICIOS O TABOO, POR EJEMPLO- A MANERA DE PREMIO.

1.- Tendrá que ser a color, de dos páginas y de no menos de 12 cuadros.
2.- En cuanto al tema, ahora es el turno de la ciencia ficción. Los concursantes podrán presentar su guión original o, si así lo desean, adaptar un guión clásico de ciencia ficción (El Día de la Independencia, por darte un ejemplo) al formato de comic.



3.- Podés usar la técnica que se te ocurra, aunque te recomendamos no utilizar lápices debido a que, cuando llega el momento de imprimirlos, no salen bien en la revista. ¡Ah! Y ojo con las faltas de ortografía: es muy difícil corregir un comic.
4.- Deberán ser originales. Con esto queremos decir que no se aceptarán fotocopias color. El autor cederá todos los derechos de publicación y, en lo que se refiere a las historietas enviadas, no serán devueltas una vez entregadas.
5.- La última fecha de entrega es el 20 de octubre. Buena suerte.

And the winner is...

Al más puro estilo Oscar, anunciamos el nombre del ganador de nuestro concurso de comic de terror. Su nombre es Luciano Vecchio (13) -oriundo de Zárate, Pcia. de Bs.As- y lo felicitamos de corazón, como así también a todos los otros concursantes que nos dificultaron, y mucho -por la excelencia de sus obras y por la cantidad de comics recibidos-, la elección de un ganador. Además, hemos decidido hacer diez menciones, a saber: Primera mención: César Olmos, de Córdoba, cuyo comic aparecerá publicado en el próximo número de nuestra revista. Las otras menciones son para: Ricardo Javier Toconás (16) Capital, Andrés Olgiatti (13) Neuquén, Pablo Alvarez (17) Santiago Al del Estero, Mariano Gómez (15) Entre Ríos, Jorge G. Acosta (17) Pte.Perón, Pcia. de Bs.As., María Eugenia Sampaoli (14) San Cayetano, Pcia. de Bs.As., Marcos I. Rodríguez (11) Córdoba, Sandra C. Levin (15) Santa Fe y Pablo A. Alfaro (11) de Jujuy. A todos ellos, de verdad, felicitaciones y también a todos los que nos mandaron sus historietas y cuyos nombres reproducimos a continuación:

Silvia G. Méndez, Tierra del Fuego
Walter F. Miranda, Entre Ríos
Héctor L. Hinojo, Neuquén
Lucas Bosch, Bahía Blanca
Patricio Alcalde, Tapiales, Pcia. de Bs.As.
Sebastián Contreras, Capital
Hugo Angeloni, Córdoba
Pablo Vernola, Lanús, Pcia. de Bs.As.
Javier M. Gordillo, Santiago del Estero
Leandro F. Zenteno, S.S. de Jujuy
Lucio Alvarez, Mendoza
Ezequiel Abren, Capital Federal
Carlos O. Merlo, Chubut
Nicolás Biglie, Córdoba
Hernán A. Micucci, La Plata
Ricardo Nader, Gral. Madariaga, Pcia. de Bs.As.
Alejandro Darío Miranda, Entre Ríos
José M. Bortolotto, Santa Fe
Franco Muguerza Gimenez, Verónica, Pcia. de Bs.As.
Juan Ramón Vilte, Catamarca
Luis Adrián Vilte, Catamarca
Juan Manuel Grimaldi, Córdoba



Facundo Grimaldi, Córdoba
Alfredo López, La Rioja
Cristian Portella González, San Miguel de Tucumán
Cristian I. Krutzfeldt, Salta
Miguel José y Matías Guevara, San Juan
Luis Lavaselli, Bella Vista, Pcia.de Bs.As.
Sergio Coronel, Hurlingham, Pcia. de Bs.As.
Hugo Sosa, Gualeguaychú, E.Ríos
Carlos F Ibarra, Gral.Guido, Pcia. de Bs.As.
Diego A. Machado, Neuquén
David Guzmán, Río Cuarto, Córdoba
Juan Carlos Pagotto, Lanús Este, Pcia.de Bs.As.
Ariel H. Dévoli, Malvinas Argentinas, Pcia.de Bs.As.
Pablo Eggle, Allen, Río Negro (x 2)
Daniel Ramírez, Dean Funes, Córdoba
Waldo H.Gigena, Toledo, Córdoba
Fabricio Olivera, Banfield, Pcia. de Bs.As.
Matías Andersohn, Claypole, Pcia. de Bs.As.
Iván San Martín, Capital Federal
Emanuel G. Mora, S.Vicente, Pcia.de Bs.As.
Gabriel A. Quiroga, Mendoza
Marcos I. Rodríguez, Córdoba
Rodrigo Quintana Pujalte, Chaco
Claudio Fernández, Moreno
Mariano L. Bilyc, Mendoza
Pablo Vázquez, Santa Fe
Roberto G.Vilca, Jujuy
Julio C. Bianchi, Paraná E.Ríos
Oscar Schenk, Olavarría, Pcia.de Bs.As. (x2)
Lucas Gabotti, Córdoba
Juan Velozo, P .Nogués, Pcia.de Bs.As.
Jorge P.Manrique, Mendoza
Marcos M.Dibenedetto, Quilmes, Pcia.de Bs.As.
Iván Olszevicki, Béccar, Pcia.de Bs.As.
Mariano Gómez, Entre Ríos
Mauro Falduto, Capital Federal
Nicolás Pinardi, Córdoba
Alejandro Alvarez y Nahuel Coscerbo, Bahía Blanca
Sergio L. Topa, Bahía Blanca
Cristian Giampieri, Córdoba
Jorge L. Mansilla, Capital Federal
Pablo F. Kant, Capital Federal
Alexis Miotto, Chascomús, Pcia.de Bs.As.
Ileana Masorotti, Córdoba
Agustín A.Reynoso, Sgo.del Estero
Fernando y Mariano Samorano, Merlo, Pcia.de Bs.As.
Lucas Juárez, Grand Bourg, Pcia.de Bs.As.
Lucas P .Guasco, Capital Federal
Martín N. López, Quilmes, Pcia.de Bs.As.
Diego Masarotti, Córdoba
Sergio J. Defranchis, Capital Federal
Germán G. Ferreyra, La Tablada, Pcia.de Bs.As.
Paloma Fabrykant, Pcia.de Bs.As.
Luis Córdoba, San Fernando, Pcia.de Bs.As.
Mauro Corti, Capital Federal.

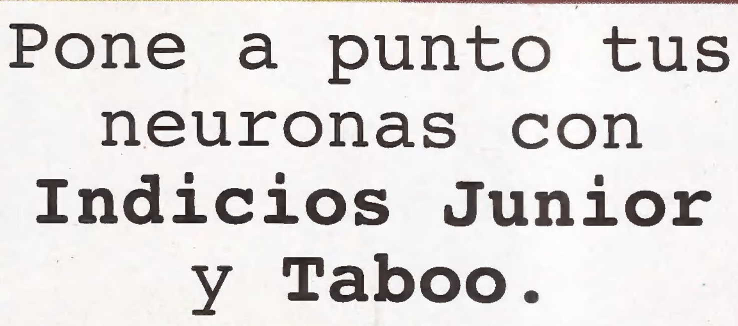
Fuera de concurso

Lamentablemente, recibimos otros comics -que no son pocos, por lo que podrán apreciar- que no se ajustaban al tema elegido: el terror. Por esta razón, no pudieron concursar. Reproducimos sus nombres y, por supuesto, de más está decirles que los comics igual nos parecieron buenísimos.

Néstor Gustavo Lozano, Chaco
David Romero, Tucumán
Pablo Torres Carbonell, Río Grande, T. del Fuego
Héctor Cañas, I.Casanova, Pcia.de Bs.As.
José E.Bianchimano, Colón, Pcia.de Bs.As.
Angel D.Orellana, Azul, Pcia.de Bs.As.
Pablo B.Jaime, Neuquén
Patricio Turnes, Capital
Ezequiel Shwab, Bahía Blanca
Bruno Brozozowski, Colonia, Uruguay
Ignacio J. Mancini, Capital
Luis P.Córdoba, S.Fernando, Pcia.de Bs.As.
Nicolás D.Iannini, La Plata
Alvaro Darré, La Plata
Alfonso Cherri, Santa Fe
Lucas A.Chamorro, Berazategui, Pcia.de Bs.As.
Lucas Larrumbe, Huanguelen, Pcia.de Bs.As.
José M. Damiani, Córdoba
Pablo A. Heredia, Córdoba
José M.Juárez, Jujuy
Sebastián P.Antón, Mendoza
Nicolás E.Domínguez, Necochea, Pcia.de Bs.As.
Víctor A.Brocaz, Chubut
Pablo Ferulano, Capital
Luis Ferulano, Capital

Perdón!!!!!!

Estas breves lineas son para pedirle una enorme disculpa a Nicolás Sánchez Brondo, a quien le publicamos su excelente comic el número pasado. Y decimos que le pedimos disculpas porque, debido a un problema de impresión, la historieta salió en blanco y negro y no respetó las tintas con las que él había coloreado su comic. Perdón otra vez y, obvio, te pedimos por favor que sigas concursando.



Divertite en vacaciones con estos juegos que pondrán a prueba tu ingenio y el de todos tus amigos. Con Indicios Junior, tenés que seguir las pistas mientras que con **Taboo** te tenés que preocupar de no utilizar las palabras prohibidas.

